

LEVEL

International Game Magazine

Aprobat C.N.P.R.
Nr. 103/DC/035/1999
Valabil - 1999 -
INFADRES

Iulie 1999

25.000 lei

Might & Magic VII

Magia ȳi forpa brută
din nou la lucru

Rage of Mages

Aventură ȳi acpiune
ȳn stil rusesc

2

Birth of the Federation

Soarta galaxiei este
ȳn mȳnile tale

Unreal Tournament

Unreal ȳntr-o nouă dimensiune

**CD-ul
conȳține:**

Hell - Copter
Drakan
Slave Zero
Street Wars
Virtual Sallor
Need for Speed 4
Official F1 Racing
Blackmoon Chronicles

Test 3D

Plăci Voodoo pe bancul de probă

*Hi
Are you
ready?*



Căldură mare ... capete înfierbântate ...

Am fost mai mult decât surprins de mulțimea reacțiilor stărnite de întâiul editorial pe care l-am slobozit pe prima pagină a revistei Level. Știți care, cel intitulat „Cronica unei realități programate”. Cei mai mulți cititori au reacționat pozitiv, fiind solidari cu atitudinea exprimată de mine în acel editorial. Însă cea mai interesantă mi s-a părut poziția unui bun amic al meu, care, paradoxal, m-a criticat, fiind totuși de acord cu mine. Redau aici cuvintele schimbate între noi, așa cum mi le-am amintit ulterior conversației noastre, purtate cu ocazia unei vizite oarecum năvalnice pe care amicul mi-a făcut-o la redacție.

„Măi Marius, tu le-ai zis-o bine celor de la Jane's în editorialul ăla, dar, ori ești slab de minte, ori nu ești cinstit cu cititorii.” Vexat, i-am cerut lămuriri. „E simplu, omule”, mi-a zis, „da' de celelalte conflicte gen Coreea, Vietnam și Irak, care au fost la greu exploatare în jocuri, n-ai auzit?” M-am făcut mic și pășa, pășa, am început să dau din colț în colț. Omul avea rezon. Fapt pentru care și continuă: „Hai s-o lăsăm baltă pe asta, că e elementară. S-o luăm un piculescu mai subtil. Să-ți spun de ce nu joc eu niciodată multiplayer în mod deathmatch, numai cooperative. Fii atent. După cum poate știi, eu am făcut armata chiar în perioada Revoluției din '89. Închipuieți că în zilele alea ne dăduseră muniție de război, cartușe adevărate. Aveam fiecare câte cel puțin 150 de bomboane de pace. Adică de „odihnească-se-n pacer...”. Destul de periculos lucru, chiar și dacă nu ai de luptat cu oarecine. Accidente se pot întâmpla foarte ușor. Știam lucrul ăsta, și d-aia le-am zis camarazilor mei să fie atenți, să nu facă vreo greșală, că glonțu-i lucrul dracului, și nu trebuie să-l ispitești de două ori cu vreun organ vital. Da' te pui cu prostul?! Tocmai pentru că eram foarte atent cu arma și cu gloanțele, și le tot atrăgeam atenția și altora să facă la fel, într-o zi i se pune pata pe mine unuia mai slab de minte, din Slobozia, parcă. Stăteam pe băncuțe și ne curățam armele, când individul, deodată se ridică și îndreaptă arma spre mine. Rânjește din toată gura și-mi spune: „Te împușc, bă, te împușc!...”. Dobitocul, credea că face o glumă bună. Credea că are arma demontată și inofensivă. Și mai credea că o să mă sperie. M-a speriat, al dracu', de n-am mai vorbit două zile. Pentru că-și demontase doar capacul cutiei cu mecanisme. De fapt, avea glonț pe țevă și siguranța nu era trasă. Moț peste «shit happens!», avea și încărcătorul pus. Mi-au trecut printre picioare, la două degete sub viitorul familiei, două gloanțe d-alea adevărate. Care au săpat în peretele de beton din spatele meu o gaură cât pumnul. După ce trage unu-n tine de la doi metri jumate cu un pemeu model '63 și ție îți dă Dumnezeu noroc cu 10 autobasculante făcute la Mârșă, de scapi viu, altcumva privești viața. Nici în joacă nu-mi vine să mai îndrept o armă spre cineva și să vreau să-l secer la podea. Băi, tu știi câți amărâți de tineri au plecat Dincolo din joaca cu armele, în armată? Din joacă. Eu unul nu fac diferență între un multiplayer pe deathmatch și joaca cu armele. Că vorba aia, nu știi unde dai, și unde crapă. Sau, cât crezi că le arde de un deathmatch părinților sau fraților celor duși de Revoluție? Numai câte chestii cu sânge și creieri împrăștiați pe jos am văzut eu, da' nu ți le mai spun, că ești băiat sensibil. Măi Marius, poate nu te-ai fi luat așa de tare, dar m-au enervat astia de la ID cu Quake 3-ul lor. E dedicat multiplayer, chiar și pe single player este de fapt tot un deathmatch împotriva AI-ului, nu mai e nimic de gândit, nici o chestie de observație, doar tragi, tragi și iar tragi. Dar jocul e chitit anume pentru multiplayer, că doar, de-aia e Internet rapid în țările civilizate, ca să-și zboare băieții creierii mai confortabil. Mie-mi sar capacele când văd bunătate de avans tehnologic cum e folosit pentru satisfacerea kinderilor cu retard avansat.” Se opri, să mai respire. Profit de ocazie: „Ușurel, totuși, ai și tu dreptatea ta, dar, uite, fiecare om are dreptul să aleagă. Nu-ți place Quake 3, nu joci, iar dacă îți place, nu trebuie să fii făcut ca la ușa cortului pentru asta. În fond, fiecare urcă pe scara evoluției atâta cât îl duc puterile, și dacă cineva încearcă să ajute cu forța pe cei mai puțin dotați, de obicei rupe scara. Zău, dacă ar fi să generalizăm ce zici tu, păi n-ar mai trebui să ne jucăm mai nimic, foarte multe jocuri se bazează pe eliminarea fizică a oponentilor. Și, pe bune, poate chiar că m-aș lăsa de jocuri pe calculator și aș propune transformarea Level-ului în revistă de tenis cu piciorul, miuță și lapte-gros, dacă n-ar fi unele jocuri chiar deștepte, și care, mai mult, îți dau posibilitatea să alegi dacă ești violent sau inteligent. Uite, în Civilisation, sau Call to Power, cum îi zice mai nou, poți foarte bine să rupi cu dinții din adversar, sau să alegi linia dezvoltării economice, științifice și sociale. Jocul îți oferă deci o alternativă. Bine, cel mai tare titlu pe linia unei astfel de alternative este «Thief - The Dark Project», un first person în care, pe nivelul expert, nu ai voie să omori nici un om. ăsta da joc! Și-apoi, dacă ai convingeri atât de puternice în ceea ce privește cum trebuie sau nu trebuie să fie un joc, du-te la www.funlabs.com și spune-le părerea ta celor de acolo. Băieții de la Fun Labs sunt niște români care lucrează la un shooter, ce va fi probabil primul de producție autohtonă. Oamenii au făcut acolo un forum, în care vor să afle cam cum vedem noi că ar trebui să fie un astfel de joc. Ajută-i, dă-te și tu cu părerea, că știu că te duce mintea. Să critici, numai, e ușor.”

Oarecum îmblânzit, amicul meu mă salută și să zicem că pleacă spre cel mai apropiat Internet Café, hotărât să îmi urmeze sfatul. Eu privii lung în urma lui, oftai din rărunchi, îmi ștersei cu dosul palmei transpirația de pe frunte și mă așezai ușurel pe scaun. În redacție era liniște. Sau mă rog, aproape liniște. Sau nu era liniște? Pentru că din când în când, de fapt foarte des, se auzeau urletele inumane ale celor care jucau FIFA '99.

Marius Ghinea

International Game Magazine
LEVEL

B-dul Victoriei Nr.12
Et. 1 - 2200 Brașov

Tel./Fax: 068/415158,
068/418728

E-mail: level@chip.ro

General Manager:

Dan Bădescu

Product Manager:

Florian Răileanu

(Mr. President)

Secretar de redacție:

Cătălina Lazăr

Redactori:

Claudiu Levente (Claude)

Sergiu Zichil (Sergio)

Bogdan Drăgan (Wild Snake)

Nicolae Floristean (Nyk)

Cristian Pop (Dr. Pepper)

Marius Ghinea

Managing Editor:

Daniel Dănilă

Grafică și DTP:

Sorin Gruia

Publicitate:

Krisztina Brassai

Zsolt Bodola

Cătălin Radu Sterea

Marketing:

Leonte Mărginean

Contabilitate:

Maria Parge

Eva Szaszka

Adrian Dumitru

Distribuție:

Ioana Bădescu

Leonte Mărginean

Adresa pentru

corespondență:

O.P. 13, C.P. 4,
2200 Brașov

Pentru distribuție contactați:

AS-COM SRL, tel: 01/2228542

Pregătire Filme:

Artur REPRO LTD, Ungaria

Montaj și tipar:

Veszpremi Nyomda RT,
Ungaria

LEVEL este membru fondator
al Biroului Român de Audit al
Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între
orele 13.00 și 15.00.

Cuprins

Cuprins CD 6

News 8

Aici găsești cele mai fierbinți știri din domeniul jocurilor.

First Look

Unreal Tournament 16

O altă față a celebrului Unreal.

Alex Builds His Farm 18

Avem ocazia să devenim primii cowboy români.

Might and Magic VII:

For Blood and Honor 20

Ultimul membru al unei serii celebre. Alte cuvinte sunt de prisos.

Gulfwar 22

O plimbărică pitorească cu tancul prin Irak.

Preview

Deus Ex 25

Undeva în viitor, Terra are nevoie de tine.

The Sims 28

Un joc pentru cei cu planuri de căsătorie, în care vă veți putea face antrenamentele zilnice.

Dukes of Hazzard 30

Un simulator auto puțin diferit față de ceea ce am văzut până acum.

Legacy of Kain 32

Și în lumea vampirilor mai iese câte o ciomăgeală.

Star Trek: Insurrection 34

Tu și Jean-Luc Picard: o echipă de neînvins.

Arcatera 36

Într-un univers fantastic, vei înfrunta o mulțime de demoni și creaturi hidoase.

Gorky 17 38

NATO are probleme. Rezolvarea lor e în mâna ta.

Conquest: Frontier Wars 40

Vom afla în sfârșit dacă există sau nu marțieni, odată cu primul pas pe Planeta Roșie.

Review

Expendable 44

Un 3D shooter care te va ține cu degetul plin de mâncărimi pe trăgaci.

Wild Metal Country 46

Niște tancuri mai speciale, care fac însă treabă bună.

Guardian of Darkness 48

Magie, forță brută și un călugăr pus pe fapte mari.

Official Formula 1 Racing .. 54

Roată la roată cu Michael Schumacher.

Saga: Rage of Vikings 56

Cât timp vei juca, prin vene îți va curge sânge de viking.

Star Trek: Birth of the

Federation 58

Universul Star Trek se regăsește în sfârșit acolo unde îi era locul: într-un turn-based strategy.

Rage of Mages 2 63

Rușii atacă din nou (dar nu cu arme) piața jocurilor, printr-un RPG de calitate.

Review Special

GT Interactive 67

O firmă cu renume, în vizorul nostru.

Shadow Warrior 68

Un războinic ninja care s-a supărat pe toți băieții răi.

Total Annihilation 69

Un RTS a cărui acțiune se desfășoară într-o lume fantastică.

Unreal 70

Mai este nevoie de vreo prezentare?

Imperium Galactica 72

O îmbinare de mai multe genuri, care a făcut ceva fani.

Mortal Kombat 3 73

O cafteală destul de bunicică sub aspect grafic.

Duke Nukem 74

Un first person shooter care a stat mult timp în topuri.



Fun Stuff 76

Maestrul Sergio din nou la treabă.

Playstation

Ridge Racer Type 4 78

Mașinuțe tăricele, care derapează destul de ciudat.

All Star Tennis 99 80

Ai ocazia să-l învingi pe Michael Chang la materia lui preferată.

Sega

Speed Devils 82

Speed Busters pentru Dreamcast. Satisfacție garantată!

Hardware

Diamond Rio 84

Din acest articol puteți afla ce poate face un micuț și elegant player de mp3-uri.

Accesorii de toate felurile 85

Două joystick-uri gata să-și dezvăluie secretele.

Plăci 3D în test 86

Două dintre cele mai performante acceleratoare grafice puse sub lupă de către colegul nostru Răzvan Anghelidi de la revista CHIP.

Multimedia

Piano Roll 90

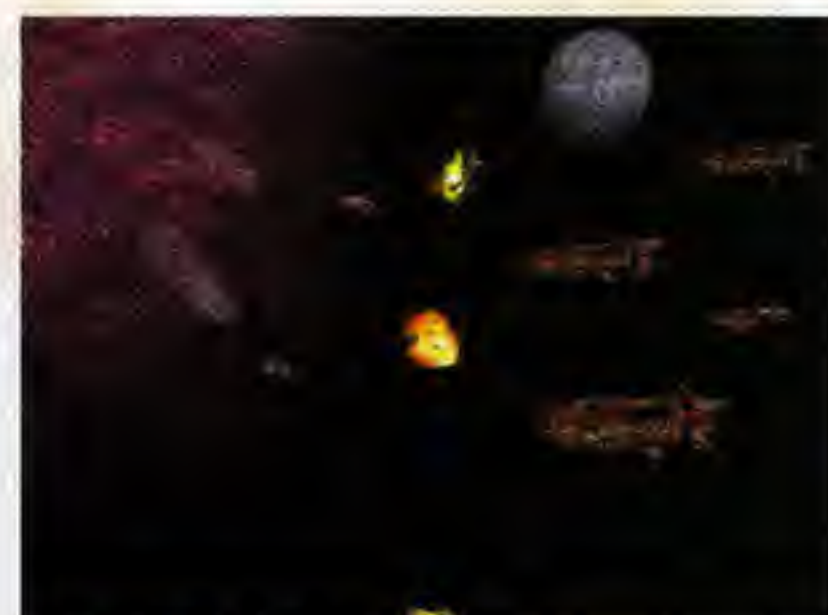
La pian, cot la cot cu clasicii ... Elton John, Stevie Wonder etc.

Charles Dickens 92

Un CD multimedia dedicat marelui scriitor englez din epoca victoriană.

Chat Room 94

Tell us something about yourself and we will tell you something about LEVEL!!!



CD Cuprins

Demo-uri

Hell-Copter – Ubisoft

Un simulator de elicopter asemănător cu vechiul Desert sau Jungle Strike, însă cu suport 3D.

Drakan – Psygnosis

Un joc fantasy, în stilul Tomb Raider, în care preiei controlul asupra unui dragon. E un pic cam ciudat, însă la prima privire pare un action 3D care promite mult.

Blackmoon Chronicles - Cryo

O nouă strategie real-time de la Cryo. După cum ne așteptam, Blackmoon Chronicles arată super și muzica este de asemenea deosebit de bine realizată. Pe CD veți găsi un track audio în plus.

Need for Speed 4 - EA

Un demo exclusiv a celei de-a patra versiuni a mult îndrăgitului joc. Alte mașini tari, alte track-uri, o altă muzică, aceiași distracție.

Official F1 Racing - Lancor/Eidos

Dacă sunteți un fan al simulatorilor de F1, nu ar trebui să ratați acest titlu sub nici o formă. Spre deosebire de alte jocuri, aici veți găsi un grad avansat de realism.

Shadow Company - I-Magic

Shadow Company este asemănător cu bătrânul Syndicate, fiind însă realizat după toate standardele de astăzi. În plus, oferă suport pentru cele mai performante plăci 3D.

Slave Zero - Accolade/EA

Cu puternice influențe de Mech-Warrior, cei de la Accolade au realizat un simulator de roboți extrem de reușit, care va acapara cu siguranță atenția multor gameri.

Street Wars - Studio3

Vă mai aduceți aminte de Constructor? Aici aveți ocazia de a intra în lumea interlopă a Americii. Partea cea mai bună este că în Street Wars veți întâlni tona de umor negru și, bineînțeles, distracția de care aveți nevoie.

Virtual Sailor

Iată încă unul din cele mai ciudate simulatoare pe care am avut ocazia să le vedem în ultimul timp. De data aceasta avem de-a face cu un simulator de yachting în care gradul de realism este deosebit de mare.

Hotshots

Amen

Noi imagini din jocul de acțiune 3D de la cei care au realizat Total Annihilation.

Die Hard Trilogy 2 - Fox/EA

O continuare a jocului de acțiune, care este structurat și de această dată în trei capitole.

F.A.K.K 2

În sfârșit primele imagini din noul proiect al celor care au realizat Sin. F.A.K.K 2 utilizează engine-ul din Quake 3.



Gabriel Knight 3

Iată noi imagini din unul din cele mai așteptate titluri horror.

Halflife: Opposing Force

O nouă continuare a jocului de succes, în care vei juca rolul unui soldat.

HOMAM3: Armaggedon's Blade

Mission pack pentru Heroes III, în care apar mai multe elemente sci-fi.

Planet of Apes

Un joc inspirat din renumitul film Planeta Maimuțelor.

Startrek: Armada

O nouă strategie din lumea Star Trek.

Shareware

Autoplay

Studio pentru realizarea propriului meniu de AutoPlay pentru CD-ROM-uri.

FAR 1.62

O nouă versiune a managerului de fișiere pentru Windows 95.

PowerStrip

Ultima versiune a programului care are posibilitatea de împinge performanțele monitorului și a plăcii grafice la limită.

RUThere

Un program de chat care se aseamănă cu ICQ, dar care folosește rețeaua locală (LAN).

SysDLLCleaner

Un program care caută și șterge toate fișierele DLL care nu sunt folosite de sistem.

Ulead COOL 3D

Ultima versiune a editorului de efecte pentru paginile web.

VoodooMovie

Acest program permite utilizatorilor care au în dotare 3Dfx Voodoo și Voodoo2 să vadă filme (AVI, MPEG...) prin acest accelerator (asta înseamnă o calitate mai bună)!

Winamp 2.22

Ultima versiune a celui mai folosit player de mp3 și alte fișiere audio.

WinBlinds 0.90

O nouă versiune a unui program reușit care reușește să transforme interfața din Windows 95, 98, NT și 2000.

Desktop Themes

Alien vs. Predator

Futurama

Lamborghini Diablo

Thief

Updates

Civilization: Call to Power

Lands of Lore 3 v1.07A

Requiem v1.2

Resident Evil 2 1.04

X-Wing: Alliance v2.01





Cutthroats – Eidos

După Corsairs, un alt joc ne duce în lumea aprigă a piraților: Cutthroats: Terror Over High Seas. Este o strategie real time situată în Marea Caraibelor în secolul XVII. Vei putea cutreiera mările și prăda navele ca orice pirat sau poți obține o acreditare de la rege și să devii un „privateer”. Orice alegere are consecințele ei... Mările sunt pline de provocări (convoaie, porturi), dar și de primejdii (vânători de pirați). Tot ce trebuie să faci este să ajungi stăpânul acestor mări, alături de oamenii tăi cu care îți împarți prada (asta dacă nu vrei să riști o revoltă).



Heavy Metal: F.A.K.K.²

Jocurile de aventură și acțiune par să se relanseze. Ritual Entertainment a luat un film de succes, Heavy Metal, produs în 1986, și l-au adaptat pentru computerele noastre cele de toate zilele. Producătorii au împrumutat engine-ul Quake III: Arena de la ID Software și promit să ne ofere un produs care să ne fure privirea. Și nu se referă la personajul principal al jocului, o copie fidelă a actriței Julie Strain, cea care a interpretat și rolul principal din filmul cu același titlu. Pentru cei care nu au văzut filmul, este o poveste fantastică plasată într-un trecut super-tehnologic în care eroina trebuie să salveze lumea de la distrugere. Jocul va fi lansat pe piață de-abia anul viitor.



Psycho Circus

Third Law lucrează acum la un proiect top secret. Este de vorba de Psycho Circus, iar dacă am spus că e secret nu am exagerat. Singurele informații pe care le deținem sunt faptul că va fi o acțiune mai hidoasă, mai grețosă și mai terifiantă decât în Resident Evil 2. Vor fi patru lumi în care vei înfrunta patru zei, deci magia va fi la ea acasă. Băieți, spor la treabă fiindcă suntem curioși să vedem ca va ieși.



Tombola **LEVEL** și **Ubi Soft**



Tradiția concursurilor realizate de LEVEL și Ubi Soft se păstrează și în acest număr, în care oferim ca premiu jocul Requiem. Folosiți talonul de mai jos pentru a intra în posesia lui.

1 Câte modele de mașini se regăsesc în jocul Speed Devils ?

- a) 10 modele
- b) 11 modele
- c) 21 modele

2 Pentru ce dată a fost anunțată lansarea jocului ?

- a) Toamna 1999
- b) Vara 1999
- c) Primăvara 2000

Răspunsurile se găsesc în articolul Speed Devils din acest număr.

7/99 Tombola **LEVEL** și **Ubi Soft**

Răspundeți la întrebările alăturate, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției noastre:
O.P. 13 - C.P. 4, 2200 Brașov

1 **2**

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		

Superbikes-AMA

După cum ne-au obișnuit, băieții de la Motorsims realizează producții de calitate în domeniul simulatoarelor de curse. De calitate se pare că va fi și noul lor joc Superbikes-AMA, pe care-l vom putea vedea în ultimul trimestru al anului. De ce AMA? Pentru că producătorii lucrează în strânsă legătură cu American Motorcyclist Association. Astfel că circuitele, motocicletele și șoferii acestora vor fi cei din realitate. Jocul va beneficia și de suport pentru force feed-back, lucru care va face plăcerea condusului și mai mare.



Yoot Tower

A fost odată ca niciodată un joc produs de Maxis și intitulat SimTower. De curând, Sega a lansat un nou produs ce are aceeași temă: să construiești o clădire imensă pe verticală, o clădire în care toți chiriașii să fie mulțumiți. Asta teoretic vorbind, fiindcă știm că în realitate tot timpul o să existe vreun nemulțumit. Plus că nu suntem feriți nici de atacuri teroriste sau cataclisme naturale. Este genul de joc menit să ne descrețească frunțile și să ne alunge pentru câteva ore toate grijile.



Te-ai plictisit sa alergi singur?
 Cumpara un joc si fugi in Game Service.
 O cale rapida de a intalni gameri din
 toata lumea! Intra in competitie!
www.gameloft.net



Ubi Soft
 ENTERTAINMENT

Ubi Soft Romania

Bd. Primaverii 51, sector 1, Bucuresti

Tel: 231.67.69, Tel/Fax: 231.67.66

E-mail: sserban@ubisoft.ro

<http://www.ubisoft.com>



POD

S.C.A.R.S.

POD GOLD

STREET RACER

REDLINE RACER

SPEED BUSTERS

F1 RACING SIMULATION

MONACO GRAND PRIX RS 2

RACE LEADER FORCE FEEDBACK



RACE LEADER 3D



FLAMINGO
 COMPUTERS

ACUM SI IN MAGAZINELE FLAMINGO DIN TOATA TARA !

Câștigătorii tombolelor din luna mai

Iată mai jos câștigătorii obișnuitelor tombole organizate de LEVEL împreună cu Ubisoft și Best Computers.

Câștigătorul tombolei

Level - Ubisoft

Rayman Designer

Bejan George Dan - București

Câștigătorul tombolei

Level - Best Computers

Pachet 6 jocuri (Sim City, Dungeon Keeper, etc.)

Țăru Radu - Panciu (Vrancea)

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție (068-163108, 150886 - persoana de contact Cătălin Sterea) pentru a stabili modul de intrare în posesia premiilor.

Câștigătorii tombolei LEVEL

de la CERF '99

În perioada CERF-ului, toți cei care au venit la standul LEVEL și au jucat

Tekken III au primit câte un talon pentru tombola organizată de revista noastră în colaborare cu Sony PlayStation. Dintre câștigători vi-i prezentăm pe cei care s-au ales cu câte o geacă Sony (Zorilă Teodor, Nicolescu Felix, Pitrițu Constantin) și pe fericitul posesor al marelui premiu: o consolă PlayStation (Tudor Ionuț).



Top Ten

Din păcate, luna trecută am omis această importantă secțiune din revistă din motive obiective. Ne cerem scuze și iată mai jos top ten-ul cititorilor. Așteptăm în continuare pe adresa redacției talonul vostru de top ten. OK? Let's see some nice games...

1. Halflife - Sierra
2. Starcraft - Blizzard
3. Need for Speed III - EA
4. Heroes III - Cyberlore
5. Unreal - GT Interactive
6. Quake 2 - id Software
7. Tomb Raider III - Eidos
8. Nba 99 - EA Sports
9. Fifa 99 - EA Sports
10. Alpha Centauri - Firaxis

Talonul

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

ELECTRONIC ARTS ESTE IN ROMANIA

**MAXIS - EA SPORTS - JANE'S SIMULATIONS
BULLFROG - ORIGIN - NOVALOGIC - ACCOLADE**

ULTIMA ASCENSION



BEST COMPUTERS ESTE UNIC DISTRIBUTOR ELECTRONIC ARTS ÎN ROMÂNIA. JOCURI EN-DETAIL SE GĂSESC LA MAGAZINUL DIN PASAJUL LIPSCANI. TEL: 3102832. PENTRU RESELLERI SE ACORDĂ PREȚURI AVANTAJOASE.

MADDEN NFL 99
NBA LIVE 99
MADDEN 99 PSX
F16/MIG 29
ANDRETTI RACING
JOYPAD PROMO
FIFA 98 JOYPAD
PROMO
ISRAELI AIR FORCE
NHL 98 JOYPAD
PROMO
DUNGEON KEEPER
GOLD CLASSIC
FIGHTER PILOT
PROPHECY GOLD
MOTO RACER 2
POPULOUS 3
FIFA 99
TEST DRIVE 4X4
TRESPASSER
ESPN X GAMES PRO
BOARDER
NBA LIVE 99
TEST DRIVE 5
WW II FIGHTERS
BLADE RUNNER
CLASSIC
C&C CLASSIC
C&C RED ALERT
C&C WORLD WIDE
WARFARE (C&C, C&C
RED ALERT, MISSION
DISKS)
FUTURE COP LAPD
LANDS OF LORE 2
CLASSIC
RECOIL
SIMCITY 3000
SUPERBIKES
BATTLE GROUP

SID MEIERS ALPHA
CENTAURI
DARKSTONE
DELTA FORCE
ROLLERBALL
A10 TANK SPANKER
NASCAR 99
REDLINE
ULTIMA ASCENSION
LANDS OF LORE 3
WORLD CUP
CRICKET
DUNGEON KEEPER 2
BIG AIR
TIBERIAN SUN
AH64D LONGBOW
CLASSIC
ATFCLASSIC
BEASTS & BUMPKINS
CLASSIC
COMMANCHE GOLD
CRICKET 97 (ASHES)
CLASSIC
CROC
DARK OMEN
DARKLIGHT CLASSIC
DEADLOCK: SHRINE
WARS
JANE'S F15
FA PREMIER LEAGUE
MANAGER
FIFA SOCCER
MANAGER CLASSIC
FIFA: RTWC 98
KKND CLASSIC
LBA 2 CLASSIC
DUNE 2000

NBA 98 JOYPAD
NEED FOR SPEED 3:
HOT PURSUIT
NEED FOR SPEED II
CLASSIC
NHL 97 CLASSIC
NHL 99
PRIVATEER 2
CLASSIC
QUEEN: THE EYE
SIM SAFARI
SYNDICATE WARS
CLASSIC
THE ARSENAL C&C
RED ALERT &
AFTERMATH
(DOUBLE PACK)
THE TOURNAMENT
COURSES ADD ON
THE TPC COURSES
ADD ON
THEME HOSPITAL
CLASSIC
TIGER WOODS 99
ULTIMA
COLLECTION
ULTIMA ONLINE
GAMETIME
USNF 97 CLASSIC
WARGAMES
WING 4 CLASSIC
WORLD OF COMBAT
2000
X FILES THE GAME



Magazinul tau de calculatoare
BEST COMPUTERS

ADRESA: PASAJUL LIPSCANI B-DUL IC BRATIANU. BUCUREȘTI. TEL 092.566.510 FAX: 6795742



The Real Neverending Story

Germanilor le plac la nebunie poveștile și în special cele fantastice, cu zâne, cavaleri în armuri și dragoni. Nu e de mirare că o firmă germană, Discreet Monsters, va scoate în curând o nouă variantă al atât de popularului basm, The Neverending Story. După nenumărate ecranizări și chiar jocuri de calculator (pe Spectrum erau la un moment dat vreo patru), această poveste revine în forță cu un „look” nou, datorat în special tehnologiilor actuale.

International Football 2000

Concurență mare de tot pentru Electronic Arts. Gigantul Microsoft, împreună cu Rage, va lansa în toamna aceasta International Football 2000. Surpriza vine însă



din faptul că, deși este un adevărat mamut în lumea informaticii, Microsoft nu a reușit să achiziționeze licențele pentru echipe, stadioane, jucători, etc. Nu există echipe de club, ci doar naționale și competițiile aferente acestor echipe. În rest, jocul arată destul de bine și promite foarte multe. Vom trăi și vom vedea.



Desert Fighters – Dynamix

În lumea simulatoarelor de zbor, Microsoft pare să dețină supremația. Competiția vine însă tare din urmă, iar cel mai elocvent exemplu este proiectul celor de la Dynamix, Desert Fighters. Misiunile au toate ca loc de desfășurare deșerturile Africii de Nord din perioada celui de-al doilea război mondial. Aici liniile de aprovizionare erau vitale, iar convoaiele cu materiale erau cele mai frecvente ținte. Și tocmai acest lucru doresc să-l scoată în evidență producătorii.



LEVEL Best Computers

Concursul Level realizat împreună cu Best nu se oprește nici pe perioada vacanței. Moto Racer 2 este premiul oferit în acest număr. Știți ce aveți de făcut pentru a intra în posesia lui. Așteptăm taloanele voastre!



- 1 Cine este creatorul seriei de Sim ?
a) Will Wright
b) Bill Gates
c) Lou Gestner
- 2 Unde a avut loc prezentarea oficială a lui The Sims ?
a) CeBit 99
b) Ects 99
c) E3 99

Răspunsul îl găsiți în articolul The Sims din acest număr.

Tombola LEVEL și Best Computers

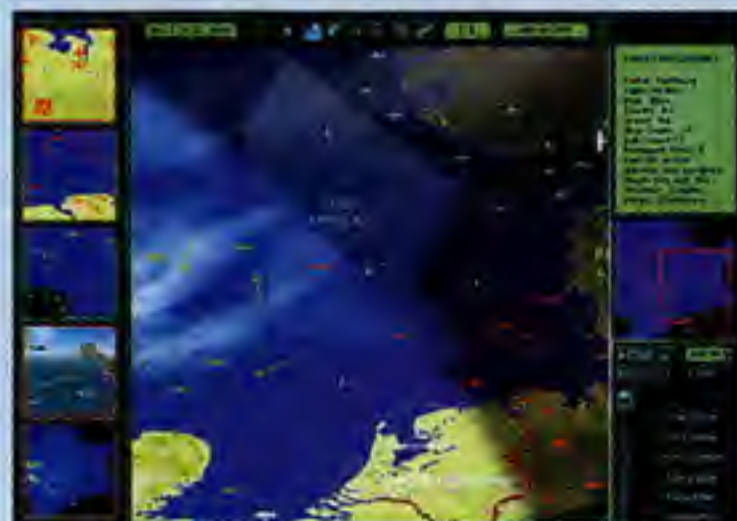
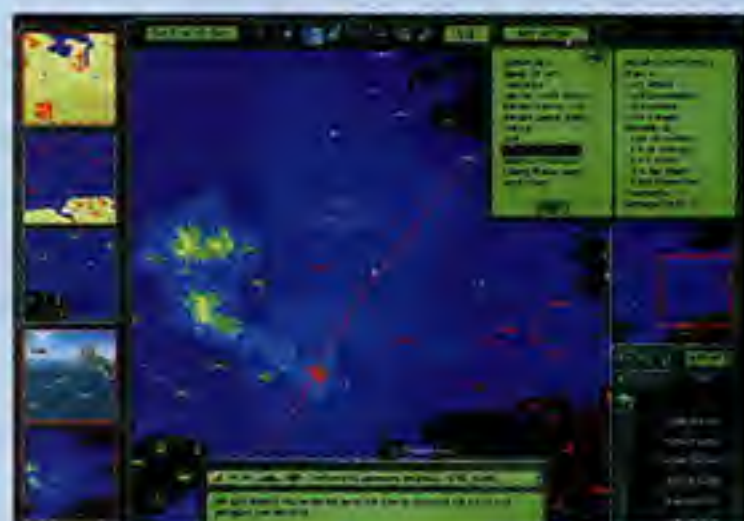
Răspundeți la întrebările alăturate, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 13, C.P. 4 2200 Brașov.

1 2

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		

Harpoon 4 – SSI

Acest titlu a fost anunțat inițial în '98. Însă din motive obiective, data lansării a fost amânată. Harpoon 4 folosește un engine îmbunătățit care a fost utilizat și la realizarea lui Destroyer Command. În modul campanie, gamerul va prelua controlul asupra a patru grupe de nave: un grup de acțiune la suprafață, un grup de distrugătoare, o forță submarină și un grup de unități amfibie. Luptele vor putea fi urmărite și în 3D, SSI promițând că astfel va ușura munca gamerilor. Din păcate, producătorul nu a dezvăluit nimic din povestea ce stă la baza creării scenariului. Probabil că Harpoon 4 va fi lansat pe la sfârșitul acestui an.



WWII – GI – GT Interactive

Vă mai aduceți aminte de războiul din Vietnam? Ei bine, iată că cei de la GT și-au adus aminte și au plănuț realizarea unui retro. Noul shooter 3D va putea rula pe



sisteme low end și la rezoluții mici (minimum 486/100, recomandat Pentium 133). Iată în sfârșit un producător care s-a gândit și la o serie de utilizatori care nu dispun de sisteme sau plăci 3D performante.



Need for Speed: High Stakes în România

Best Computers, distribuitorul oficial Electronic Arts în România, va lansa pe piață ultima versiune din Need for Speed. Spre deosebire de titlurile anterioare, acum vom avea ocazia de a sta la volanul unor



noi bolizi, vom putea conduce pe noi track-uri și vom putea concura împotriva unui AI avansat. Bineînțeles, NFS: High Stakes va oferi suport pentru majoritatea plăcilor 3D. Mai multe informații puteți afla de la firma Best Computers, Tel: 01/ 3125524.



Simulator de patinaj artistic

Cei de la Electronic Arts au semnat un acord pe trei ani cu campioana mondială de patinaj artistic Michelle Kwan. Primul produs care va lua naștere în urma acestei colaborări este un simulator de patinaj artistic, numit Michelle Kwan Championship

Figure Skating care se adresează în special fetelor cu vârsta cuprinsă între 8 și 13 ani. Cu toate acestea au și băieții voie să se joace, dar numai dacă sunt cuminiți. Și asta numai în toamna lui 1999.

Steel Panthers: World War 2 pe piață

The Gamers Net în colaborare cu SP Camo Workshop au lansat pe piață o

nouă ediție a celebrului joc Steel Panther 2: World War 2. Această versiune a jocului se numește Steel Panther: World War 2 și conține peste 70 de scenarii. De asemenea, se pot observa îmbunătățiri majore la capitolele grafică, muzică și sunete. Dacă au fost făcute și alte modificări, veți vedea chiar voi în momentul în care veți pune mâna pe joc.



NBA Live 2000

– EA Sports

EA Sports continuă seria care a devenit deja extrem de populară pe întreg mapamondul. În NBA Live 2000 au fost aduse îmbunătățiri substanțiale AI-ului, gameplay-ului, precum și graficii și sunetului. De asemenea, gamerii vor putea juca și cu echipe ale anilor 50, 60, 70, 80 și 90. Având de concurat cu titluri ca *NBA Inside Drive 2000* de la Microsoft și *NBA Basketball 2000* de la FOX Sports, cei de la EA Sports

promit că noul lor titlu va depăși orice așteptări. Data lansării va fi pe la sfârșitul acestui an! Îl așteptăm cu nerăbdare!



CFL 99

Unul dintre producătorii mai puțin celebri de jocuri, firma canadiană Winter Valley Software, lansează un nou simulator de fotbal. Dar fotbal american. Și deși cel mai tare campionat este de departe cel american, Canadian Football League 99, după cum ne



arată și numele, folosește ca model campionatul canadian. Astfel vom putea juca un altfel de fotbal, cu alte reguli, cu alt tip de teren, cu un număr diferit de jucători. Asta deoarece, după cum spunea un suporter: „Se joacă un altfel de fotbal acolo sus în nord”. Așadar ceva relativ nou în domeniul simulatoarelor sportive.



Tombola LEVEL și Microsoft

Aveți posibilitatea să câștigați jocul Age of Empires - Rise of Rome dacă răspundeți la întrebarea de mai jos.

Care va fi următoarea versiune a jocului ?

- a) Age of Empires 2 : Age of Kings
- b) Age of Empires 2 : Age of Vikings
- c) Age of Empires 2 : Age of Fire

Tombola LEVEL și Microsoft

Răspundeți la întrebarea alăturată, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 13, C.P. 4 2200 Brașov.

Marcați răspunsul în caseta alăturată

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod		Județ	
Telefon:		E-mail:		



Flight Simulator 2000 – Microsoft

Iată că cei de la Microsoft ne pregătesc un nou simulator de zbor. Spre deosebire de celelalte titluri din această serie, în Flight Simulator 2000 se vor găsi noi modele, un gameplay și o manevrabilitate mai bună. Grafica a fost



de asemenea îmbunătățită, jocul oferind în plus suport pentru majoritatea plăcilor 3D din ultima generație. Flight Simulator 2000 promite să devină cel mai mare simulator de zbor al tuturor timpurilor. Așteptăm cu nerăbdare data apariției care este deocamdată incertă!



Pro Pilot 2000

Cei de la Dynamix continuă seria Pro Pilot. Noul produs, purtând numele de Pro Pilot 2000, promite o serie de îmbunătățiri în comparație cu predecesorii săi. Aceste îmbunătățiri se vor face simțite mai ales la



capitolul grafică, prin introducerea efectelor atmosferice și prin detalierea mediului înconjurător. De asemenea, vom putea observa un număr mai mare de aparate de zbor. Iată că, deși nu excelează prin calitate, seria Pro Pilot continuă să supraviețuiască.

Resident Evil 3: Nemesis - Capcom

Unul dintre cele mai răsunătoare titluri cunoaște acum o nouă continuare. Din păcate, Resident Evil 3: Nemesis va fi disponibil pentru început numai în format PlayStation. Așadar, povestea continuă, personajul principal având acum noi posibilități de luptă. De asemenea, structura jocului nu va mai fi liniară, sfârșitul putând lua de această dată mai multe forme. Data de lansare este noiembrie 1999. I can't wait!



Microsoft donează

Cei de la Microsoft au timp să mai facă din când în când și câte un act de caritate. Astfel, împreună cu celebrul jucător de baseball Al Leiter (celebru pe acolo pe la ei), au organizat un meci. Dar nu pe teren, ci pe calculator. Al Leiter se va confrunta cu calculatorul într-un meci virtual, în Microsoft

Baseball 2000. Banii câștigați de învingător vor fi donați unor organizații de binefacere.

Ancient Conquest e gata

Action Entertainment, noul departament pentru acțiune/strategie al producătorului Dream Catcher Interactive a terminat și a lansat în magazine noul RTS Ancient Conquest. Inspirat din mitologia greacă, jocul cuprinde 14 misiuni single, Golden Fleece campaign, 40.

Erată

În urma unei regretabile erori în numărul trecut al revistei noastre la caseta tehnică a articolului Civilization: Call to Power a fost acreditat drept producător Microprose. În realitate, acest joc este în proporție de 100 % munca celor de la Activision. Ne cerem scuze pentru confuzia creată.

Release dates: august 1999



Release dates August

Braveheart - Eidos	- 1 august
Gabriel Knight III - Sierra	- 1 august
Homeworld - Sierra	- 2 august
Planescape Torment - Interplay	- 2 august
Unreal Tournament - GT Interactive	- 5 august
System Shock 2 - Electronic Arts	- 10 august
ShadowMan - Acclaim	- 15 august
Force 21 - Red Storm	- 15 august
Amen: The Awakening - Cavedog	- 20 august
A-10 Warthog - Electronic Arts	- 25 august
Comand & Conquer - Westwood	- 27 august

Unreal Tournament

Are you ready for the real challenge? Can you handle this challenge? Dacă sunteți pregătiți și puteți face față, atunci înseamnă că puteți juca *Unreal Tournament*!

In general, gamerii se așteaptă ca un joc de acțiune 3D cum este *Unreal Tournament* să fie plin de aventură, arme sofisticate, sânge și pericole care îl pândesc la tot pasul. De ce? Pentru că toate acestea fac adrenalina să acționeze și astfel să clocotească sângele de gamer înrăit. Tocmai de aceea cerințele jucătorilor sunt din ce în ce mai ridicate. Astfel, producătorii de jocuri încearcă să se ridice la înălțimea așteptărilor noastre realizând jocuri din ce în ce mai tari și mai interesante.

Există însă două categorii de gameri. Unii cărora le place modalitatea de joc singleplayer în care să aibă posibilitatea să lupte cu A.I.-ul calculatorului și alții care sunt ahtiați după modul de joc multiplayer în care pot să joace împreună sau împotriva altor gameri. După părerea mea un joc care se vrea a fi tare ar trebui să stea bine la ambele capitole, atât single cât și multiplayer. Dar să revenim la oile noastre!



De fapt ce este *Unreal Tournament*? Este vorba despre un joc care se află în curs de realizare în laboratoarele celor de la **Epic Mega-Games**. Designerii acestei firme au încercat să țină cont de cerințele gamerilor în ceea ce privește modalitățile de joc. Astfel, ei doresc să realizeze un titlu în care să regăsim atât modul de joc singleplayer cât și multiplayer pentru a satisface ambele categorii de gameri. În acest joc veți avea parte de un death-match de cea mai bună calitate care cu siguranță va fi pe placul ga-

merilor înrăiți după acest gen de joc. Cei care au ceva experiență în acest domeniu se vor simți ca la ei acasă. Vor intra într-o lume care li se va părea familiară și totuși atât de diferită față de ceea ce au mai văzut până acum. Modalitatea de joc singleplayer presupune un challenge între gamer și A.I.-ul calculatorului. Asta înseamnă că suntem singuri, că nimeni nu ne poate ajuta (eventual câteva cheat-uri) și că trebuie să ne punem materia cenușie la lucru.

You are on your own!!!

Deoarece gameplay-ul este structurat pe o întrecere death-match, este normal ca A.I.-ul să fie deosebit de competitiv. Asta



înseamnă că nu va fi floare la ureche să rezolvați misiunile sau să treceți de la un nivel la altul. După părerea mea, un astfel de joc 3D action în care există suportul multiplayer este bine venit pe piață având în vedere că nu există prea multe realizări de acest gen. De fapt, dacă stăm bine să ne gândim, există foarte puține titluri de genul acesta care merită luate în seamă. Sunt convins că deja v-ați dat seama despre ce este vorba: Quake, Unreal etc. După părerea mea realizările firmei IdSoftware domină piața jocurilor la acest capitol. Asta nu înseamnă că nu există și alte firme producătoare de jocuri care pot să creeze ceva de calitate, care care să merite atenția.



Una dintre aceste firme este **Epic MegaGames** care se pare este hotărâtă să atragă atenția gamerilor asupra sa și asupra noi realizări a acestora: *Unreal Tournament*. Având în vedere că predecesorul acestui titlu și anume Unreal a cunoscut un succes considerabil în rândul gamerilor, se poate spune că misiunea celor de la **Epic MegaGames** nu este una foarte ușoară. Tocmai de aceea s-a insistat foarte mult asupra gameplay-ului pentru a face jocul cât mai interesant. Asta nu înseamnă că celele detalii cum ar fi grafica și sunetul au fost lăsate deoparte. Dimpotrivă, după cum puteți observa din screenshot-uri, aceasta se anunță a fi una de cea mai bună calitate. Și mi se pare normal, deoarece este vorba despre un joc realizat cu o tehnologie de ultimă oră a acestui domeniu.

Acela dintre voi care așteaptă ca *Unreal Tournament* să aibă un suport multiplayer care să le satisfacă dorințele acerbe de a se întrece cu alți gameri nu vor fi dezamăgiți. De fapt, acest joc a fost creat special pentru astfel de întreceri în multiplayer. În astfel de jocuri cei împătimiți își pot dovedi supremația în fața celorlalți gameri. Ce poate fi mai frumos decât un deathmatch care să te facă să transpiri la fiecare mișcare făcându-te să te întrebi dacă nu cumva va fi ultima. Personal ador astfel de jocuri în care am ocazia să pătrund într-o lume virtuală unde pot să am parte de aventură și de tot ceea ce viața reală nu poate să îmi ofere. Când spun asta mă refer la gun-uri, la dușmani supărați și la sângele care vă înroșește monitoarele.

Mess with the best, die like the rest!

În ceea ce privește arsenalul de care veți beneficia în acest joc se poate spune că este deosebit de consistent. Realizatorii nu au dezvăluit chiar toate tipurile de arme, dorind



să ne pregătească câteva surprize plăcute. Oricum, cei de la **Epic MegaGames** promit că nu ne vor dezamăgi în ceea ce privește numărul și tipul acestor mașinării aducătoare de moarte.

Gameplay-ul se ridică la înălțimea unei realizări de sfârșit de secol. Și aici, la fel ca la majoritatea jocurilor de acest gen, s-a încercat să se creeze un joc în care finalul fiecărei misiuni să fie dependent de modul în care gamerul a jucat și de strategia pe care a adoptat-o.

Să sperăm că la *Unreal Tournament* vom găsi ceea ce ne interesează pe noi cel mai mult la un astfel de joc. Cum adică ce? Un gameplay de calitate, grafică și sunete bestiale și un arsenal de arme pe măsură. Doar așa vom putea să înroșim monitoarele cu sângele dușmanilor noștri care au avut tupeul să se pună cu niște războinici neînfricați cum sunt LEVEL-iștii!!! Doar așa vom avea parte de un joc care să ne ofere ceea ce cu toții căutăm: aventura.

Ehe, dragii Snake-ului, tot ce

v-am spus eu până acum au fost abureli și impresii formate după alte abureli și impresii, care la rândul lor...Cu siguranță că până la apariția sa pe piață, *Unreal Tournament* va suferi mai multe modificări. Pentru a nu vă plictisi prea mult, cred că ar fi bine să mă opresc aici. Oricum cred că cel mai bun verdict în ceea ce privește acest joc îl puteți da doar voi, bineînțeles după ce îl veți juca. Fiți duri și necruțători!

Wild Snake



Technical data

Gen:
3D Action
Producător:
Epic MegaGames
Distribuitor:
GT Interactive



ALEX BUILDS HIS FARM

Auzita-i Ioane? Cică ne dau ăștia pământ la toamnă, ca să ne construim un C.A.P.!

Există o perioadă în viața fiecărui om, imediat după aia cu gugu-gugu, când începe să conștientizeze realitatea crudă. Și plin de ură, unde sau pe cine credeți că-și revarsă oful? Pe niște biete articole care poartă numele de jucării și cărora, dacă ar putea să-și povestească aventurile, le-ar trebui vreo trei vieți ca să le spună. Printre toate aceste jucării, la loc de cinste se situează acele mici figurine de plastic, ce alcătuiau o lume de vis în care noi eram Dumnezeu, o lume în care ne retrăgeam ori de câte ori simțeam nevoia unei

alinări sau pur și simplu ne plictiseam. În Occidentul atât de visat, adulat și dorit, copiii se distrează cu un tip mai special de figurine, cunoscute drept Playmobil. Această lume miniaturală a apărut acum aproximativ 25 de ani și este opera unei companii germane, Geobra Brandstätter.

Tinerii programatori de la **Ubi-Soft** au și ei acasă propriile colecții de Playmobil, astfel că ideea de a pune în mișcare această lume cu ajutorul computerului a venit ca ceva firesc. Și s-au pus băieții pe treabă și au făcut un mic demo cu care în 1996 la Festivalul Internațional de Jucării de la Nürnberg i-au contactat pe germani în ideea de a primi dreptul de realizare a jocului. Partea germană a primit acest proiect cu entuziasm și nu a întârziat să-i dea undă verde, cu condiția ca la producție să participe și câțiva oameni de-ai lor, care să se asigure că personajele respectă întru totul imaginea creată de



Playmobil. Acest produs face parte dintr-o serie mai lungă de jocuri bazate pe celebrele figurine, serie din care vor mai face parte Hype – The Time Quest și Laura's Happy Adventures.

Old McAlex has a farm!!!

Și trage Alex liniștit la coasă și trage și trage, dar ca tot omul mai și obosește. Și se așază el la umbra unui copac, alături de credinciosul său patrupeze Miro și așteaptă o țără. Și se făcea în visul ăsta al lui, că avea o fermă mare-mare cât Texasul și o căsuță văruiată în care trăia alături de soțioara lui cea mult-iubită. După ce se trezește el, cu pata rămasă pe acel vis, o idee





mărețea îi străbate creierul. De ce să stea el și numai să viseze la acea fermă, când cu astea două mâini pe care i le-o dat mămicuța poate să o și construiască. Și începe și construiește, mai întâi căsuța, apoi un coteț, un grajd, un hambar, chiar și un garaj pentru tractor. Și de-aici încolo începe distracția, fiecare dintre aceste construcții constituind o activitate în plus pe care trebuie să o desfășori. Iar activitățile care nu sunt deloc puține: hrănirea animalelor, grădinaritul, etc. Mai scoți calul la plimbare, mai scoți tractorul și chiar poți să vânez sălbăticiuni care atentează la prosperitatea ta.

Încerc să caut prin ungherele prăfuite ale creierului meu un alt joc, care să trateze același subiect (construirea unei ferme), dar nu reușesc. Oricum această versiune, chiar și cazul în care ar mai fi existat alte jocuri, se anunță a fi cel mai bun, iar atuul pare să se numească Pentium III. Fiindcă *Alex Build His Farm* este conceput special pentru Pentium III. E adevărat că nu chiar din faza primară a proiectului, dar de câteva luni bune s-a trecut la acest nou procesor.

Hai la moșu' cu PIII!!

Ce îmbunătățiri au fost aduse nu știu, decât ce ne-au spus producătorii. Adică o grafică 3D cu 40% mai bună și un AI cu 10% mai inteligent. La care se adaugă un număr dublu de poligoane, ca și o calitate mult mai mare a texturilor. Ne vom clăti privirea cu tot felul de efecte, precum reflexii, umbre reale ce se modifică în funcție de mișcarea personajului, (pană și piatra cubică din caldarâm va ieși în relief), nori care se vor mișca și modifica etc. Plus că s-au introdus o mulțime de personaje noi cu care să intri în contact, ceea ce implică automat mai mult dialog și mai mult AI. Și fiindcă tot suntem la personaje, am



înțeles că acestea își vor schimba îmbrăcămintea, ceea ce mi se pare destul de interesant. În numai câteva rânduri am prezentat munca din ultimele 7 luni ale celor de la **Ubisoft**, adică din momentul în care au început să adapteze *Alex Builds His Farm* pentru Pentium III.

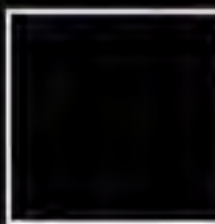
Despre grafica jocului nu are rost să vă mai spun nimic, screenshot-urile vorbind de la sine, iar la capitolul sunete și muzică, iar nu vă pot spune mare lucru. Normal că va exista toată gama de sunete ambientale, specifice zonelor în care natura este stăpână: ciripituri de păsărele, vântul vâjâind printre frunze, ramuri troznind și limbile tuturor animalelor prezente la fermă.

Alex Builds His Farm este un joc pe care cei mai tineri dintre noi vor fi încântați să-l aibă, iar pentru cei mai vârstnici va reprezenta un mod de reîntoarcere la perioada atât de fericită și lipsită de griji a grădiniței. Până atunci, să sperăm că **Ubisoft** nu se vor lăsa pe tînjală și vor continua să lucreze cu spor la acest proiect, destul de ambițios.

Claude

Technical data

Gen:
Adventure/strategy
Producător:
Ubisoft
Distribuitor:
Ubisoft România
Tel: 01-2316769
Fax: 01-2316766



Might and Magic VII: For Blood and Honor



In urmă cu aproape un an am jucat pentru prima dată un RPG din seria Might and Magic. Era vorba despre Might and Magic VI și am și scris cu ocazia aceea un articol. Jocul m-a atras foarte mult, l-am jucat cu plăcere, cu toate că mai apăreau și unele elemente frustrante gen săbii ce trec prin zid pentru a te lovi. Spre bucuria mea, 3DO nu s-a oprit aici și a început lucrul la noul joc al seriei, *Might and Magic VII: For Blood and Honor*. Ce a fost știm, ce o să fie o să vedem imediat.

Război și pace

Vă mai aduceți aminte cum

Aventurile reîncep în Erathia, doar că acum nu mai este vorba de supraviețuire, ci doar de spiritul de aventură al rasei umane.

Începea Might and Magic VI? Tânărul prinț Nicolai, speranța tuturor locuitorilor Enroth-ului, era ținta planurilor mârșave ale trădătorilor. Timpul a trecut însă de atunci. După o domnie îndelungată, Nicolai Gryphonheart a murit. Facțiunile rivale, triburile, au pus imediat mâna pe arme pentru a profita cât mai mult de dezordinea și haosul ce s-a instaurat în regat (și aici este momentul în care a fost plasat Heroes of Might and Magic III). După lupte îndelungate și tone de sânge vărsate, pacea și-a aplecat laurii asupra ținuturilor Erathiei.

Scăpat de grijile războiului și plictisit într-o oarecare măsură, Lord Markham a început să-și îndrepte atenția spre alte activități. Printre acestea se află și organizarea de competiții. Un grup de aventurieri, pe care norocul îl cam



părăsise, nu au rezistat tentației și au acceptat provocarea oferită de Lord Markham. După ce și-au pus la punct echipamentul, s-au imbarcat pe o corabie cu ținta Emerald Island, locul de unde începe aventura lor... și a noastră.

Might or magic?

Might and Magic VII este, ca și predecesorii săi, un RPG clasic în care conduci un grup format din patru membrii. Acest grup ți-l creezi la începutul jocului și cu el va trebui să îl și termini, în consecință atenție mare. Pentru mulți, startul jocului, când trebuie să alegi între tot felul de attribute, clase, rase etc., li se pare o pierdere de timp. Dar nu este chiar așa. Atunci când îți setezi personajul poți alege între cele nouă clase (Knight, Sorcerer, Thief, Druid, Paladin, Monk, Archer, Ranger, Cleric) și cele patru rase (Human, Elves, Dwarves, Goblins) oferite de Might and Magic VII. După cum ați observat, cu foarte mici modificări sunt cam aceleași din Might and Magic VI. Unii dintre ei se vor descurca mai bine la partea de „might” a jocului, iar alții la cea de „magic”.

La început ei nu vor fi echipați decât cu strictul necesar, iar cunoștințele și experiența sunt





insignifiante. Însă, pe parcursul aventurii, vor deprinde noi abilități, vor obține arme mai bune, artefacte magice și experiență, cu care vor fi capabili să înfrunte provocare finală. Că tot am vorbit de experiență, aceasta, ca în orice RPG, se acumulează treptat, odată cu fiecare monstru trimis să se plimbe prin Ținuturile Vânătorii Veșnice. Există patru nivele de experiență, Normal, cu care și începi de altfel, Expert, Master și Grand Master. Fiecare dintre aceste nivele va aduce îmbunătățiri semnificative eroilor tăi. E adevărat că la cei care se ocupă de practici magice se observă cel mai bine, fiecare nivel aducându-le un set nou de magii, pe lângă faptul că cele vechi devin mai eficiente. Se pare că un anumit element este din ce în ce mai întâlnit în ultimele generații de RPG-uri. L-am întâlnit pentru prima dată la Blood Omen: Legacy of Kain, iar mai recent în Baldur's Gate. Este vorba de modul în care dorești să termini jocul, ca un erou salvator (cel ce stă pe baricade apărând tot ceea ce înseamnă bine și frumos) sau ca un mârșav adept al forțelor întu-



nericului. Orice cale ai alege poți termina jocul, dar normal că există tot felul de obstacole. Obstacole care în modul cel mai frecvent sunt... monștrii. Vom întâlni prieteni mai vechi din Might and Magic VI, dar foarte mulți adversari noi, împrumutați din Heroes of Might and Magic III, care la ora actuală are cea mai bogată paletă de creaturi. La capitolul lupte băieții de la 3DO au niște planuri foarte îndrăznețe. Unul dintre ele ar fi acela de a insera lupte între oponenti conduși de AI pe care să le întâlnești în drum și la care poți participa sau le poți evita.

Epilog

Might and Magic VII se anunță a fi un salt gigantic înainte, față



de ceea ce a fost MM6. Și dacă spun acest lucru nu mă refer la noua grafică 3D mult-mult îmbunătățită, ci la elemente mult mai subtile. Mă refer la modul de training al celor care intră pentru prima dată în universul Might and Magic. La începutul jocului vei întâlni la tot pasul niște consilieri care sunt oricând gata să-ți împărtășească din secretele jocului și există chiar și terenuri de antrenament. Mă refer la un număr mai mare de cut-scenes care să-ți dea impresia de apartenență la lumea Erathiei.

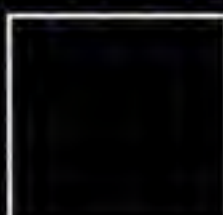
Într-un cuvânt, deja aștept multe de la Might and Magic VII și cel mai important știu că se poate...

Claude



Technical data

Gen:
RPG
Producător:
3DO
Distribuitor:
UbiSoft România
Tel: 01-2316769
Fax: 01-2316766



Gulfwar: Operation Dessert Hammer



Da, v-ați prins, e vorba despre ceva ciomăgeală prin Golful Persic. Așa că haideți la răzbel să mai tragem în ceva bieți irakieni mânjiți de petrol.

In domeniul jocurilor pe calculator, Războiul din Golf a fost, este și va fi un subiect extrem de interesant pentru producători și gameri. Că a fost, stă dovadă un număr impresionant de simulatoare. Deși acum sunt actualitate alte conflicte, cei de la 3DO preferă să construiască acțiunea noului lor action-shooter cu tancuri pe baza întâmplărilor reale care s-au petrecut în războiul din 1991. Cu toate că locurile și misiunile sunt aproape identice cu cele reale, producătorii au preferat să mute acțiunea jocului în 2001. Cu toate acestea, vei lupta la bordul unui tanc M12, cunoscut și ca The Hammer, având la dispoziție un adevărat arsenal, împotriva unui număr mare de adversari, care vor ataca de pe sol sau din aer, folosindu-se de tancuri, blindate, elicoptere și alte vehicule. Deci, dacă vrei să vezi cum arată iadul pe pământ, așteaptă *Gulfwar: Operation Dessert Hammer*, și intră în luptă la bordul

unuia dintre cele mai moderne și performante tancuri.

Proiectil pe țevă

Hai să vedem care sunt pe scurt evenimentele. Armata americană se întoarce în Irak, pentru a termina ceea ce începuse prin operațiunea Furtună în Deșert. Sub comanda unui dictator odios, forțe militare irakiene au atacat toate bazele militare occidentale. Toate centrele comerciale din Orientul Mijlociu au devenit ținte ale acestui dictator. Rezultatul loviturilor sale: moarte, distrugere și apariția unei puternice amenințări teroriste. Forțele de menținere a păcii nu pot sta cu mâinile în sân privind aceste războaie. De aceea, unități speciale sunt trimise la Bagdad, pentru a restabili pacea. Până aici, povestea seamănă cu ceva foarte cunoscut, care se petrece mult mai aproape de noi. Dar mai bine lăsăm politica pentru alții și ne ocupăm de Gulfwar-ul nostru.

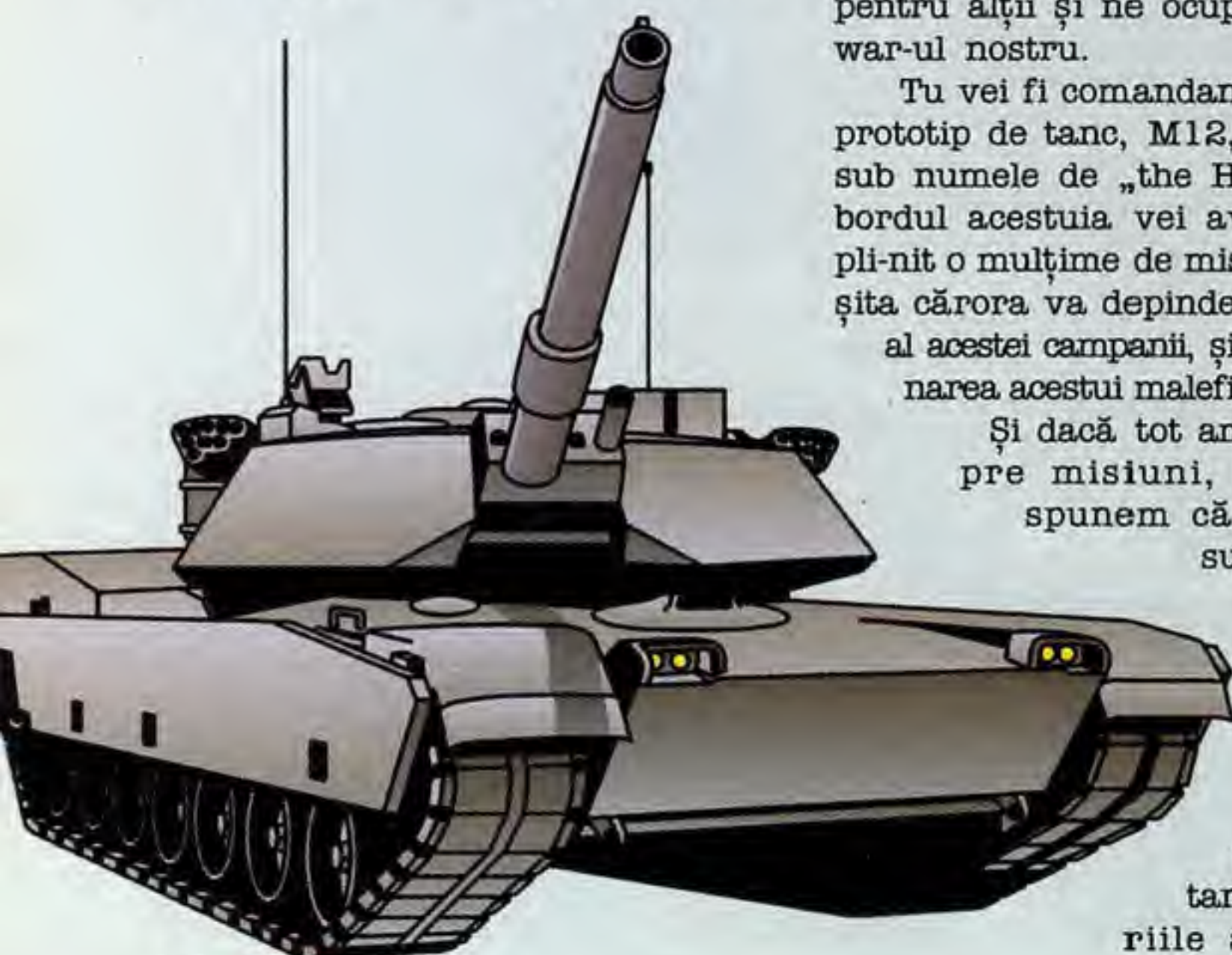
Tu vei fi comandantul unui nou prototip de tanc, M12, cunoscut și sub numele de „the Hammer”. La bordul acestuia vei avea de îndeplinit o mulțime de misiuni, de reușita cărora va depinde scopul final al acestei campanii, și anume eliminarea acestui malefic conducător.

Și dacă tot am vorbit despre misiuni, trebuie să spunem că cele single

sunt 18 la număr și au scopuri diferite, care necesită adevărate velleități de tanchist. Scenariile acestor mi-

siuni au fost realizate de către cei de la 3DO după o studiere amănunțită a arhivelor armatei americane despre Războiul din Golf. De-a lungul acestor misiuni vei avea de înfruntat un număr impresionant de inamici, care vor ataca la bordul diverselor vehicule sau folosindu-se numai de armament ușor. Va trebui deci să faci față altor tancuri, elicoptere și chiar celebrului F-117 Stealth. Vei fi acum în stare să dobori celebrul avion invizibil, chiar dacă eu nu am auzit să aibă irakienii așa ceva. Totodată va trebui să distrugi baze militare puternice apărute. Dar pe măsura misiunilor va fi și armamentul din dotare. Vei avea la dispoziție rachete SAM și ATM, diverse bombe, lansatoare de proiectile de diferite calibre, și rachete special concepute pentru F-117.

Despre piesa de bază a lui Gulfwar: Operation Dessert Hammer, celebrul tanc M12, ar trebui să vă



vorbească un expert militar. Doar o să vă spun că producătorii au muncit destul de mult la aspectul grafic al acestuia, și că rezultatele se văd. Tancul este prezentat detaliat, și arată destul de bine pe monitor. Controlul acestuia și al armamentului este cât se poate de apropiat de realitate. În același timp



acesta a fost conceput de către cei de la 3DO cât mai simplu, pentru a ușura sarcina gamerilor. Astfel se folosește atât tastatura cât și mouse-ul, pentru a obține o interfață ușoară și intuitivă, capabilă de mișcări specifice tancurilor. Vei putea deplasa vehiculul într-o direcție, în timp ce turela va trage asupra inamicilor aflați într-o cu totul altă direcție.

Features

Despre multiplayer, numai vești bune. Acesta cuprinde 18 misiuni de gen death-match, la care pot participa până la 8 jucători prin LAN, Internet sau port serial. Și acestea au fost construite pe baza evenimentelor reale

petrecute în operațiunea Furtună în Deșert.

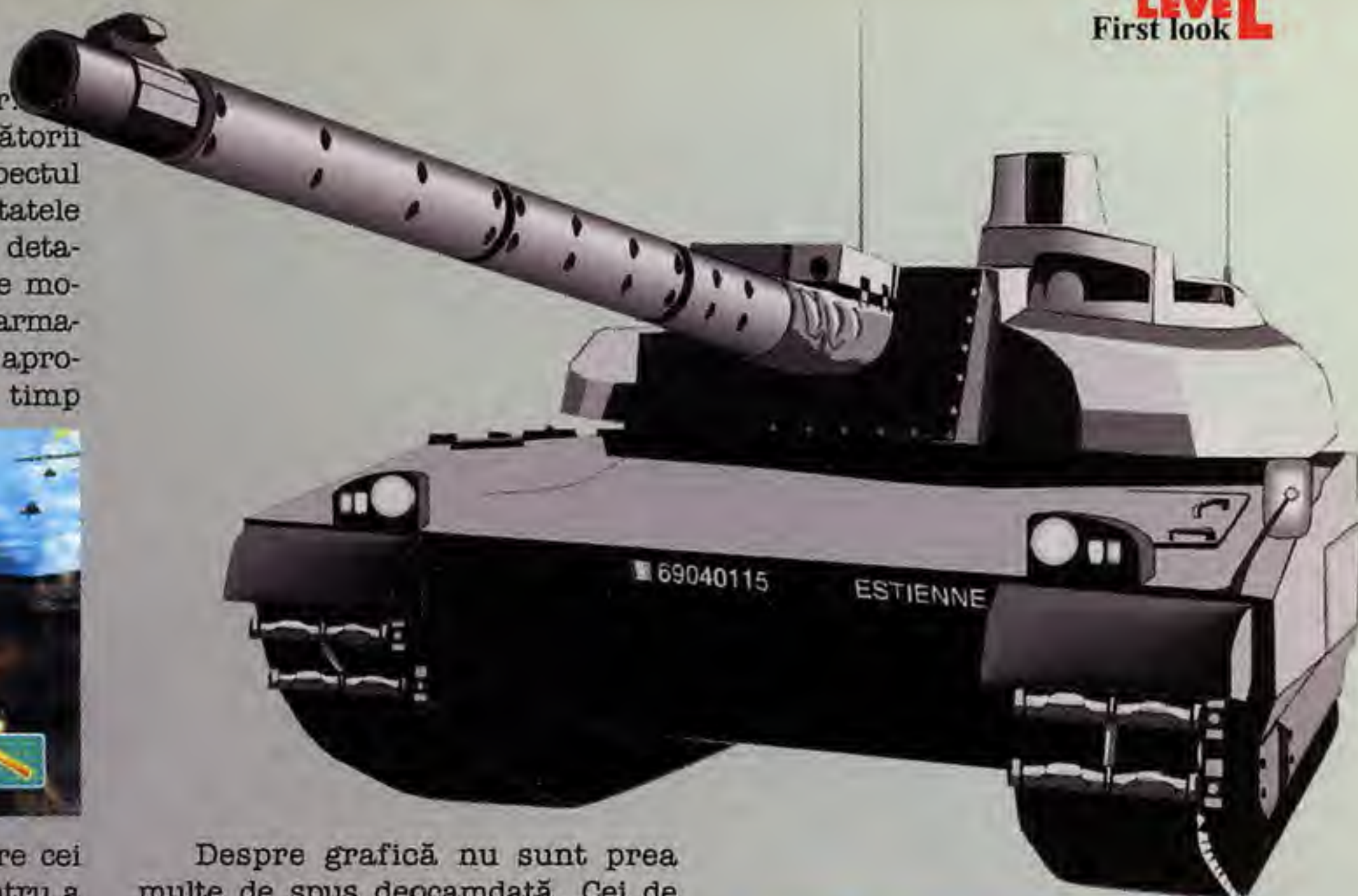
Despre grafică nu sunt prea multe de spus deocamdată. Cei de la 3DO au dotat *Gulfwar: Operation Desert Hammer* cu suport pentru cele mai noi tehnologii grafice. Despre calitatea imaginii, vom vorbi în momentul în care vom vedea versiunea finală.



Suport pentru cele mai noi tehnologii avem și la capitolul sunete. Fundalul sonor al jocului are menirea de a crea o atmosferă cât mai apropiată de cea reală, astfel încât să te simți ca într-un tanc adevărat.

În plus, veți putea efectua manevre militare la bordul unuia dintre cele mai reușite tancuri pe care le are în dotare armata americană. Astfel, în momentul apariției, nu ezitați să puneți mâna pe *Gulfwar: Operation Desert Hammer*.

Dr. Pepper



Technical data

Gen:
Simulator tancuri
Producător:
3DO
Distribuitor:
UbiSoft România
Tel: 01-2316769
Fax: 01-2316766



Preview



Vedem un demo sau o versiune beta, alfa sau beta to final și dacă există ceva interesant de spus despre vreun joc atunci... facem un articol pe cîste. Aici nu putem face altceva decât să descriem ceea ce vedem. Nu putem să ne aruncăm înainte și să încercăm să criticăm la sânge anumite elemente... ne-ar da firmele cu revista în cap. Aici nu există note ci doar descrieri, păreri și bineînțeles o mulțime de distracție. OK? Let's have some fun!

Windows X – Ce poate să însemne altceva decât platforma pe care rulează titlurile prezentate.

Network Play – E clar, nu? E vorba de opțiunea multiplayer!

3Dfx – Suport pentru majoritatea acceleratoarelor grafice.

Joystick – Sunt titluri gen Quake, Israeli Air Force sau Need for Speed III care se pot juca și cu un astfel de accesoriu.

Pentium X – Cam ce procesor v-ar trebui ca să puteți rula un produs liniștit, fără să vă fie teamă de ceva blocări sau rulări lente.

X MB RAM – Minimum de memorie necesar pentru a putea rula un joc în condiții bune.

Direct 3D – Ce înseamnă? Jocurile oferă suport Direct3D. Nimic mai simplu!

MMX – E bine să ai un MMX în cadrul unor jocuri. Rulează mai rapid și mai sigur!





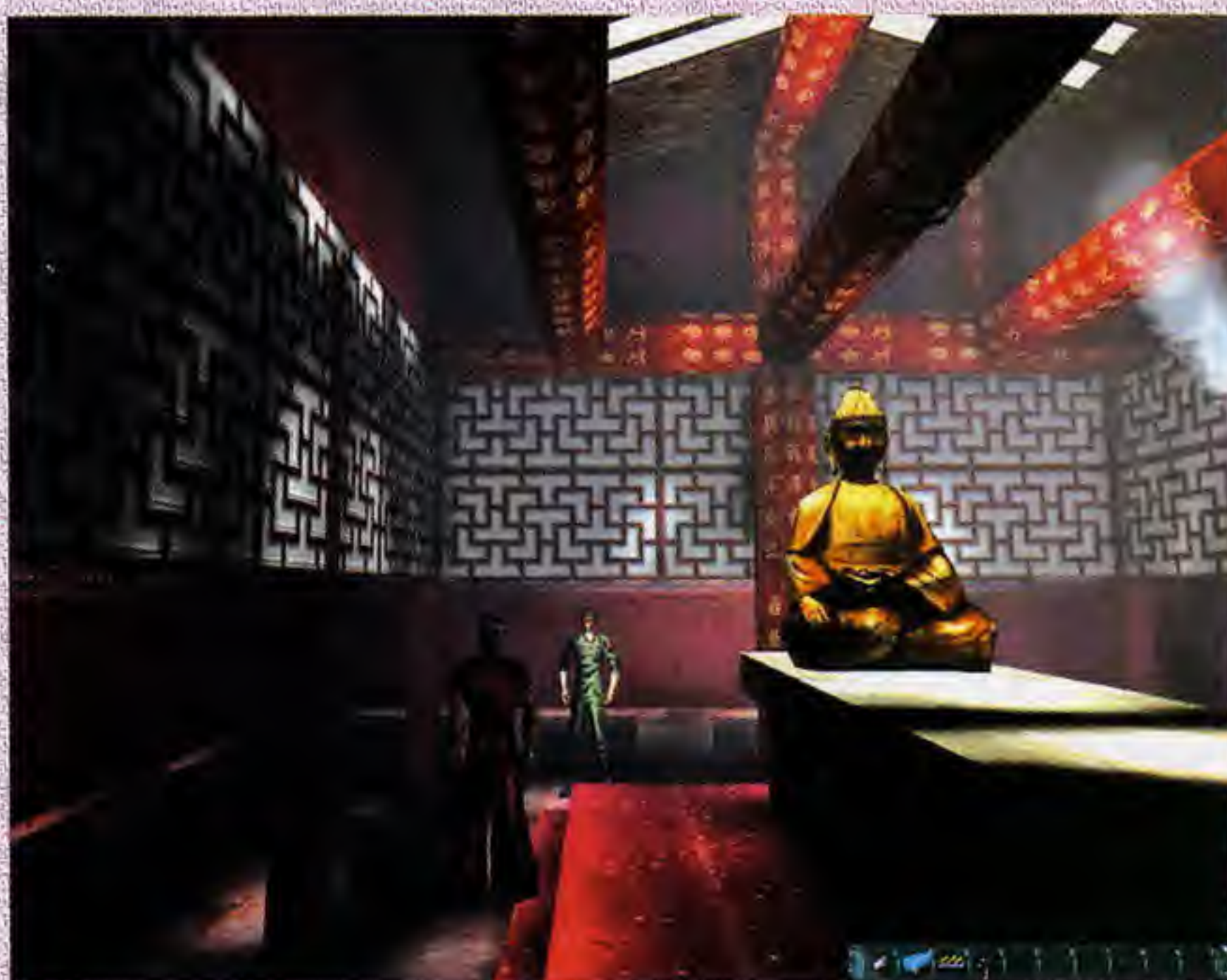
**O nouă realizare de zile mari a celor de la
Ion Storm! Haideți să vedem împreună
despre ce este vorba!**

Anul 2052... Pământul suferise multiple schimbări nefaste pentru locuitorii acestuia. Devenise un loc periculos, sau mai bine spus o lume în care domnea haosul. Parcă iadul își deschisese larg porțile și toate relele din acesta se aciuseră pe scumpa noastră planetă.

Apăruseră tot felul de organizații teroriste care ucideau pe toți cei care nu le susțineau cauza (ori sunteți cu noi, ori sunteți împotriva noastră); droguri care mai de care mai puternice care făceau ravagii printre consumatori; boli și molițe care se înmulțeau și poluare în cel mai avansat grad. Aerul semăna mai degrabă cu o ceață deasă (puteai s-o tai cu șuriul) și era pur și simplu irespirabil. Trebuia să faci forțări supraomenești pentru a nu te sufoca.

Economia mondială era la pământ (moartă, dead, terminată) fapt care a provocat foamete și războaie, care au adus Terra într-o stare jalnică. Aceste vremuri grele au schimbat mult oamenii făcându-i mai răi și mai egoiști. Pentru o bucată de pâine puteai să fii ucis fără nici cea mai mică problemă. Locuitorii planetei noastre respectau o singură lege: Legea Junglei – în care doar cei puternici supraviețuiau.

Deus Ex este un roleplaying adventure în care veți juca rolul unui puternic și foarte descurcător agent anti-terorist care se chinuie



să salveze Pământul (ce a mai rămas din el) de la pierzanie. Acest super-agent reprezintă un exemplu elocvent că în adâncul sufletelor locuitorilor Terrei (deep, deep, deep inside) mai exista SPERANȚA că într-o zi planeta lor va redeveni ceea ce fusese odată. O speranță firavă, care însă exista.

Așadar, soarta acestui colțișor din univers (uitat de Dumnezeu) se află în mâinile voastre. Tot ce trebuie să faceți este să îi opriți pe cei care duc Pământul „la faliment” (teroriști, traficanți de droguri,

criminali)! Misiunea voastră nu este deloc una ușoară deoarece vă aflați pe un teren nesigur (plin de „nispuri mișcătoare”), o lume plină de minciuni și trădare în care aparențele pot înșela și pe cel mai experimentat agent. Pentru a reuși, trebuie să călătoriți prin toată lumea pentru a avea cât mai multe cunoștințe despre ceea ce se întâmplă. Doar așa vă veți putea descoperi punctele slabe și cele forte. Ba mai mult, veți intra în dialog cu oamenii care vă vor explica realitatea dură. Discutând cu aceștia, le puteți spune că doar luptând din răspuțeri mai pot salva Terra de la pierzanie și le puteți cere să vi se alăture. Puteți crea alianțe sau mai bine spus organizații care vă vor ajuta să vă duceți misiunea la bun sfârșit.

Earth...saved by...you!!!

Creatorii jocului Daikatana (Ion Storm) sunt convinși că o astfel de realizare va avea un mare succes în rândul gamerilor înnebuniți după RPG-uri. Dar mai bine dați-mi voie să vă spun câte ceva despre acțiune și despre cel cu care purcedeți să salvați lumea. În *Deus Ex* principala voastră armă va fi dialogul. Doar așa veți putea culege informațiile atât de folositoare pentru descifrarea misterului și implicit pentru salvarea Terrei. Cei cu care veți discuta pot fi oameni de rând, însă



mai pot fi și niște indivizi care, asemenea vouă, încearcă să nu stea cu mâinile în sân și să privească cum planeta lor se duce de răpă.

Super-agentul de care vă spunem mai sus face parte dintr-un grup de Illuminați care doresc să readucă Terra la viață. Pentru ca acest lucru să fie posibil, va trebui să îi opriți pe cei care doresc să pună stăpânire pe planeta noastră (o societate secretă).

Acțiunea din Deus Ex este deosebit de încurcată. Asta înseamnă că va trebui să vă puneți materia cenușie la lucru! Astfel, aproape de fiecare dată când veți crede că vă apropiați de soluția mult căutată, A.I.-ul vă va pregăti o altă surpriză pe care va trebui să o rezolvați. Mai tot timpul nu veți ști pe cine sau ce să mai credeți. O vorbă veche reprezintă un sfat deosebit de bun pentru astfel de cazuri: „Dușmanul nu este străin, este prieten sau vecin”. Vă dați seama că nu este un lucru foarte ușor să stai tot timpul în gardă, să nu ai încredere în nimeni și să te uiți dintr-o secundă în alta peste umăr ca să nu te atace cineva (2052... vremuri dure, dar tu tre' să fii și mai dur). Ei ce spuneți? Cum sună?

Locurile prin care veți colinda în căutare de dovezi și informații sunt realizate după cele din realitate. Designer-ii jocului s-au inspirat din tot felul de fotografii sau hărți pentru a crea aceste imagini cu locuri și peisaje de pe Pământ. După părerea mea este un lucru extraordinar pentru că așa învățăm ceva geografie și vizităm (evident că virtual) câteva locușoare din lumea asta.

Personajul principal din Deus Ex posedă mai multe abilități care îl diferențiază de ceilalți.

Vă las vouă plăcerea să descoperiți aceste abilități atunci veți juca

această nouă realizare (însă mai aveți de așteptat). Pe parcurs ce înaintați în Deus Ex veți culege diferite obiecte (luați-le pe toate pentru că vă vor fi folositoare) care vor fi stocate într-un fișier de inventar. În ceea ce privește armele vă pot spune că acestea vor fi deosebit de variate, dar mai ales diferite de cele pe care le-ați mai întâlnit până acum. Aveți grijă: nu irosiți muniția că este cam rară!

Având în vedere și luând în considerare că acest titlu este construit pe un engine Unreal modificat, se poate spune că la capitolul grafică știm cam ce ne așteaptă. Sau nu? Pe lângă gameplay care a suferit cele mai vizibile modificări au mai fost introduse mai multe efecte vizuale pentru a mări realismul scenelor din joc.

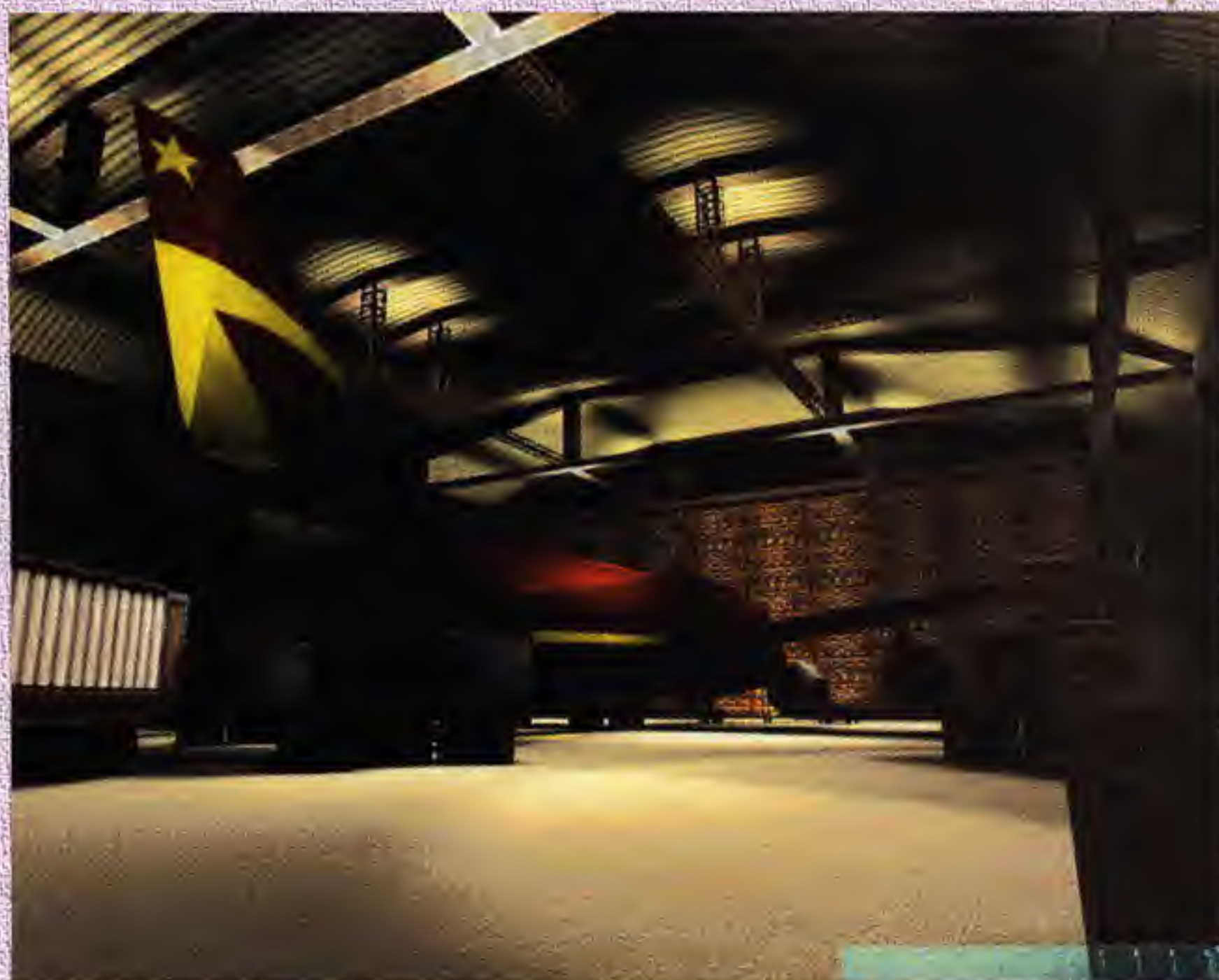
S.O.S.!!! S.O. S.!!!

La o privire mai atentă cu un ochi critic și deosebit de exigent,

se poate spune că grafica este destul de bine realizată. Pentru a beneficia de toată frumusețea ei trebuie să dispuneți de o placă 3D destul de performantă. Să sperăm că jocul va arăta la fel de bine cum arată și în screenshot-urile alăturate.

Deus Ex este așteptat în toamna aceasta. Sunt convins că experiența celor de la Ion Storm va avea un cuvânt greu de spus la realizarea acestui nou produs. Mai sunt convins totodată că fanii RPG, și în special cei care joacă doar astfel de genuri, vor fi atrași de acest titlu. Rămâne de văzut dacă firma Ion Storm va reuși să se impună pe piața RPG-urilor. Concluzia mea este însă simplă. Deus Ex se adresează atât celor care vor să joace ceva de calitate cât și celor care vor să-și antreneze puțin materia cenușie.

Wild Snake



Technical data

Gen:
RPG
Producător:
Ion Storm
Distribuitor:
Eidos Interactive





The Sims

Când toată lumea credea că s-a cam terminat cu originalitatea în lumea jocurilor de PC, Maxis demonstrează încă odată că izvorul ingeniozității umane este nesfârșit.

Când spunem **Maxis**, spunem **SimCity**... Will Wright, creatorul seriei, se pare că a uitat să-și ia și el un concediu binemeritat după ultimul său produs **SimCity 3000**. Vă mai aduceți aminte cum se numeau locuitorii acestui oraș virtual? Sims!... N-o să vă vină să credeți ce idee i-a străbătut creierul domnului Wright. Să simuleze viața unui om, a unui sim. Și uite așa vom ajunge noi să trăim într-una din suburbiile marelui **SimCity**.

Double life

Mulți se vor întreba în ce constă practic acest joc. Este foarte simplu. La început primești un „el” sau o „ea”, (depinde de preferințe), un teren și câțiva gologani. De acum încolo depinde doar de tine dacă acel sim va avea o viață fericită sau una mizerabilă. Începi prin a-ți construi o casă, (mai bine zis, din cauza finanțelor de început de-abia o baracă amărâtă), cu un pat, o masă și vreo două scaune. Numai că trebuie să mai și mănânci, iar

statul nu te iartă nici el de taxele cuvenite, așa că trebuie să găsești o modalitate de a face bani. Și ai la dispoziție două variante. Prima ar fi să stai seara la colț de stradă și să furi poșetele bunicuțelor, dar are inconvenientul că s-ar putea să ajungi într-un apartament foarte răcoros și izolat. Iar cealaltă este să stai cu ziarul în față și telefonul în stânga, cu speranța că implorările tale au ajuns la urechea potrivită și vei fi angajat. Inconvenientul în acest caz este că vei avea un șef (încă nu se aude nimic de varianta cu deschiderea propriei afaceri profitabile și bănoase). A treia variantă, cea cu „trăiesc pe banii lu' tata” care se practică pe la noi a fost omisă din motive necunoscute. După ce ți-ai găsit o slujbă și banii încep să vină, îți vei permite să cumperi diverse accesorii pentru apartament: mai întâi cele strict necesare (ca TV, frigider etc.), iar apoi chiar de lux (gen tablouri, lămpi de lavă).

Chiar dacă inițial ești un burlac, trăiești totuși într-o societate și vrei, nu vrei, intri în contact cu

membrii acesteia. Vecini, prieteni, colegi de muncă sau indivizi oarecare vor interacționa cu tine mai devreme sau mai târziu. Iarăși voi menționa, chiar dacă mă repet: modul în care te vei înțelege cu fiecare depinde doar de tine. Mă rog, în cea mai mare măsură, fiindcă fiecare individ este o personalitate aparte care are propriul mod de a vedea lumea, propriul mod de a diferenția binele de rău, frumosul de urât. Deocamdată, în faza de producție în care se află jocul acum, toți oamenii sunt atletici, tineri, frumoși, dar **Maxis** promite că până la lansare lumea va fi populată și de grași, urâți, oameni mai scunzi, mai înalți etc.

Don't worry, be happy!

Care este scopul lui *The Sims*? Să faci în așa fel ca personajul (sau personajele) pe care-l controlezi să aibă o viață frumoasă, fericită și plină de realizări, pe toate planurile: material, spiritual, familial. Lucruri mărunte și banale la prima vedere pot face un om fericit. Să locuiască





În căsuța visurilor sale, să aibă un TV cu ecran lat, să adopte un câțel, să meargă la petreceri cu amicii și chiar să se căsătorească și să aibă copii. Da, da! Nu vă uitați ciudat la mine, ați văzut bine. La un moment dat vei întâlni partenerul „ideal” și după o curte îndelungată vei ajunge să împarți cu el totul. Treptat vor apărea și copiii și bineînțeles, alte probleme. Creșterea și educarea acestora nu este un lucru tocmai ușor. Vă mai amintiți cumva de Creatures? Și apoi trebuie să le mai asiguri și un viitor.

Interesant este faptul că Will Wright și-a propus să capteze esența vieții individului în societatea contemporană. Și asta fără să ascundă absolut nimic. Veți vedea oameni mergând la toaletă sau făcând baie. Deocamdată aceste momente sunt un pic „CENSORED”, dar nu se știe în varianta finală a produsului ce surprize vom avea.

The Sims se vrea un joc haios, un joc care să ne deconecteze de la realitățile crude ale vieții mondene și să ne introducă într-o viață virtuală plină de speranță și realizări.

Hmm... poate asistăm la nașterea unui nou tip de drog, cine știe.

Electronic Arts a scos la lumină pentru prima dată acest joc la E3, unde a și avut un succes enorm, deși demo-ul era relativ scurt și încă mai avea scăpări. Dar ineditul ideii a avut priză la public și în mod cert la întreaga comunitate de gameri. Nu știu câți dintre noi vor putea rezista să nu-l încerce, măcar atât, fiindcă după aceea nu cred că vor mai putea să-l lase. Personal, abia aștept să văd cum se vor derula lucrurile și am mari speranțe într-o realizare de excepție a lui Will Wright și a întregii echipe de la **Maxis**.

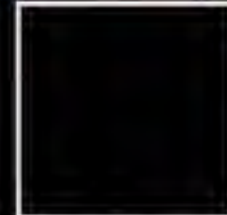
Și încă un lucru, pe care era să-l uit. *The Sims* va permite importul de skin-uri pentru locuitorii lui și până acum cel mai mare succes l-au avut cele din Quake. Plus că apartamentul și familia pe care ai reușit să o creezi vor putea fi văzute de întreaga lume prin intermediul unui site pe care **Electronic Arts** îl va pune la dispoziție odată cu lansarea jocului.

Claude



Gen:
Strategie
Producător:
Maxis
Distribuitor:
Electronic Arts
Ofertant:
Best Computers
Tel:
01/3125524

Technical data



THE DUKES OF HAZZARD



Atenție gameri! Un alt simulator auto s-a ivit la orizont! Pregătiți-vă să sfidați imposibilul! Pregătiți-vă să vă Hazzard-ați în cea mai tare cursă pe care ați jucat-o vreodată!

Tocmai terminasem de reglat aprinderea. Mă pregăteam să plec în teste cu mașina când deodată văd că tășnește pe lângă mine un Golf GTI roșu de toată frumusețea. Sar rapid în mașină, pornesc motorul și plec în trombă cu scârțaituri lungi de cauciucuri. Mașina răspundea perfect la comenzi. Motorul suna impecabil. Mâna stângă strângea vârtos volanul, în timp ce dreapta mânua cu măiestrie schimbătorul de viteze. Reușisem să mă apropiu la mai puțin de doi metri de tipul cu Golf. Trag brusc de volan în stânga și calc accelerația puternic la fund. Un alt scârțait (de data aceasta scurt) de cauciucuri și puțin timp după aceea mă aflu deja în lateralul său claxonându-l sarcastic. Se vedea pe fața sa că era foarte mirat să mă vadă în lateralul lui, însă și mai mirat a fost când a văzut că eu încep să mă depărtez de el. Creștea inima în mine. Eram nespus de bucuros. Bătrânul meu

Ford își făcuse încă o dată datoria! Drept răsplată l-am dus la restaurant (PECO) l-am dat să bea după care l-am dus la spălat. Merita nu?!?

Iată că cei de la South Peak Interactive nu au vrut să fie mai prejos decât celelalte firme realizatoare de jocuri și s-au hotărât să realizeze și ei un simulator de curse. Numele său: *The Dukes of Hazzard*. Pentru un pasionat de mașini cum sunt eu, acest nou titlu reprezintă încă un test al măiestriei și îndemnării la volan. Sunt convins că unii dintre domniile voastre se gândesc în timp ce citesc articolul: „Cum? Alt simulator auto?”. Ei bine, după părerea mea, cred că ar trebui să existe cât mai multe astfel de realizări pentru ca noi gamerii să avem de unde alege. What do you think? Țăăă... O.K.!

The Dukes of Hazzard este realizat după un show cu același nume al televiziunii CBS. Acest show a cunoscut un mare succes în Statele Unite ale Americii. Legătura dintre joc și show-ul celor de la CBS este dată de personajele pitorești (Bo, Luke, Daisy, Uncle Jesse,



Boss Hogg și Sheriff Rosco P. Coltrane) care se avântă pe PC-urile noastre într-o cursă amețitoare de mașini.

Pișcați-o băi DUKES!!!

Motivul pentru care au loc aceste curse cu mașini este acela că Dukes boys încearcă să facă rost de bani pentru a plăti ipoteca de pe fermă. Astfel, pentru a-și rezolva problemele financiare, aceștia trebuie să câștige cât mai mulți bani. În caz contrar, Boss Hogg le va lua ferma. Așa că, dragii mei, vedeți ce faceți că frații Dukes se bazează pe ajutorul vostru. Tot ce trebuie să



faceți este să țineți capul sus și să conduceți bine! O.K.?

Sunt convins că aceia dintre voi care iubesc mașinile cunosc câteva modele de marcă americane consacrate. Ei bine, în acest titlu veți avea marea plăcere să pilotați patru astfel de bijuterii ale anilor 70. Eu unul abia aștept să văd cum se comportă bolizii pe șosea (să le dau o țără de talpă!!!).

Dar mai bine să vă spun cam ce aveți voi de făcut. Trebuie să alergați cu mașina voastră prin Hazzard County (ținutul hazardului) și să îndepliniți niște misiuni care vi se încredințează la început. Pe parcursul acestor misiuni va trebui să faceți tot posibilul să păstrați mașina intactă și, dacă se poate, să ieșiți pe primul loc (asta doar dacă se poate). Pe traseu veți întâlni diferite power-up-uri care, folosite cu înțelepciune, te vor ajuta mult în cursă. Se poate concura împotriva altor concurenți, dar și contratimp.

The Dukes of Hazzard este structurat pe nouă nivele cu 26 de misiuni. Power-up-urile de care vă spuneam vă vor permite să trageți în cauciucurile celor care vă supără sau puteți arunca cu dinamită în caz că dați peste vreun drum blocat. Pentru toate acestea veți folosi niște săgeți încărcate cu dinamită care vă vor folosi și la distrugerea podurilor (asta în caz că vreți să scăpați de vreun urmăritor care vă stă în coadă).



Cursele sunt realizate astfel încât să copieze realitatea unei întreceri adevărate. Mă refer la modul în care se comportă mașina pe șosea (mai ales în viraje) dar mai ales la senzația de viteză pe care o veți percepe când veți juca *The Dukes of Hazzard*. Având în vedere că aveți de-a face cu niște autoturisme deosebit de puternice, dacă nu veți adapta viteza în funcție de posibilitățile pe care vi le oferă drumul, o să „răniți” mașina rău de tot. Există și câteva scene spectaculoase în care (cu sau fără voia voastră) veți efectua niște cascadorii superbe.

100...130...160 (km/h bineînțeles)!

Că tot vorbeam de cascadorii mai înainte... Uitasem să vă spun că au fost realizate în jur de 40 de astfel de manevre spectaculoase care sporesc frumusețea și intensitatea acțiunii.

Dacă veți opta pentru multi-player veți avea (probabil) marea plăcere să observați că aici lucrurile stau cu totul altfel. Astfel, dacă chiar dorim să fim obraznici, putem spune că avem două jocuri într-unul. Însă probabil nu este cazul?... sau mai știi?

Wild Snake



Technical data

Gen:
 Simulator auto
Producător:
 South Peak Interactive
Distribuitor:
 South Peak Interactive



O cupă cu sânge? Nici nu
mi-aș putea imagina că ar
exista ceva mai delicios!

Legacy of Kain: Soul Reaver



Mitul vampirilor a fost întotdeauna unul dintre cele mai fascinante. Mai ales pe noi, românii, concetățeni ai celebrului Dracula, atât de mediatizat în Occident, ne-a atras tot ceea ce era legat de acești îngeri ai întunericului. Deși vom mai avea de așteptat până să punem mâna pe un joc în care personajul principal să fie compatriotul nostru, și în care să apară peisaje din zona Branului, în domeniul atât de vast al jocurilor de calculator avem la dispoziție câteva producții în care protagoniștii sunt băutorii de sânge. Astfel, anul 1999 pare un an consacrat vampirilor. Am văzut Blood Omen, așteptăm cu nerăbdare Vampire: The Masquerade sau Gabriel Knight III, iar acum ni se promite o continuare a lui Blood Omen, pe care cei de la **Crystal Dynamics**

ne-o pregătesc. Acest nou joc action-adventure cu puternice elemente de RPG, numit *Legacy of Kain: Soul Reaver*, promite să calce pe urmele predecesorului său, și chiar să-l depășească.

The story

Unul dintre cei mai mari monștri din toate timpurile, Lord Kain și-a propus să cucerească întreaga

planetă. De peste un mileniu acesta și-a stabilit capitala în ruinele orașului Pillar. Pentru a-și ușura munca, el recrutează șase suflete, care devin aghiotanții săi. Aceștia la rândul lor, vor avea în subordine câte o legiune. Scopul final al lui Lord Kain este dominarea globală. Deși ocupat cu atingerea acestui ideal, acesta observă că unul dintre acești locotenenți ai săi, Raziel, începe să evolueze. Atins în orgoliul

său personal, nevrând ca unul dintre subalternii să-l ajungă sau poate chiar să-l depășească, Lord Kain îl aruncă pe Raziel într-o groapă fără fund, numită The Lake of Lost Soul, plină cu apă. Pentru vampiri, apa are același efect ca și acidul. Astfel, datorită faptului că fusese înzestrat cu aripi înaintea stăpânului său, Raziel a fost aruncat în acest lac. Durerea era de nedescris. Parcă îl ardea, și simțea că încet, încet se topește. Însă dorința de răzbunare era cu mult mai puternică. Luptând cu durerea insuportabilă, personajul nostru înotă spre mal, și reuși să ajungă la țărm.

Răzbunarea era singura lui preocupare. Slăbit, vampirul trebuie să se întoarcă în ținutul numit Nosgoth din subteranele în care a fost părăsit, pentru a-l înlătura pe cel care-i fusese mentor pentru o lungă perioadă de timp, sprijinit de către cei mai bătrâni dintre vampiri, care sunt împotriva acțiunilor lui Kain. Trebuie să recunoaștem că povestea pe baza căreia *Legacy of Kain: Soul Reaver* este construit este una extrem de captivantă.

Raziel vs. his creator

Cei de la **Crystal Dynamics** au făcut unele modificări importante față de jocul original. În primul rând, după cum deja ați ghicit, de această dată personajul central este Raziel, nu Lord Kain. Acesta, controlat de gamer, își va croi drum prin cele mai ostile medii, fiind nevoit din când în când să se hrănească cu suflete de oameni. Mișcându-se printr-o lume realizată destul de bine din punct de vedere grafic, cu un mediu înconjurător real-time, personajul nostru va fi nevoit să înfrunte o mulțime de dușmani. Singura armă pe care o va avea tot timpul la dispoziție pentru a se apăra sau chiar a ataca în momentele în care acest lucru este necesar, va fi Soul Reaver, fără de care chiar existența sa ar fi pusă

în pericol. Desigur că pe parcursul acțiunii, Raziel va găsi și alte arme pe care le va putea folosi.

Succesul acțiunilor sale va depinde în mare parte de poziția pe care gamerul o va alege pentru personaj, în momentele în care acesta se va transforma, deoarece în aceste momente Raziel este foarte vulnerabil.

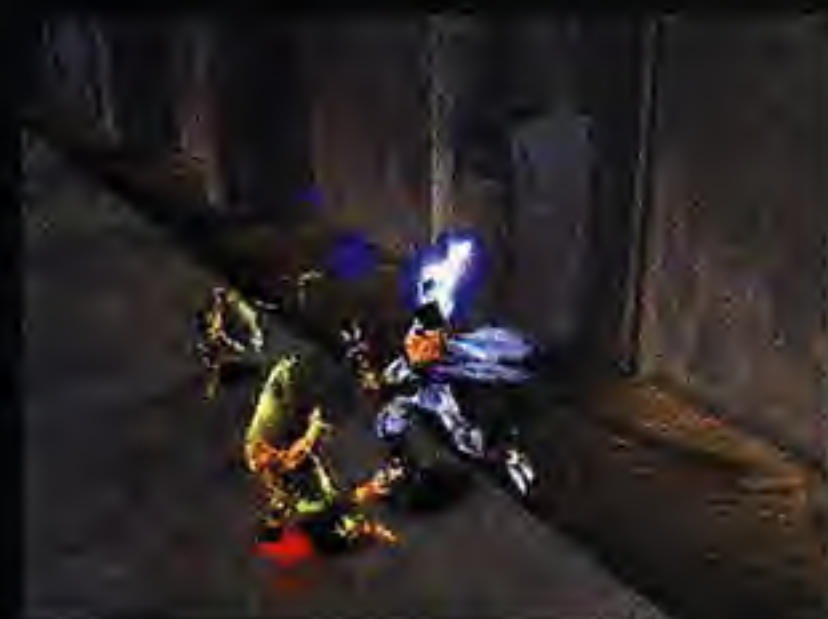
Alte elemente noi care au fost introduse în *Legacy of Kain: Soul Reaver* sunt personajele cu un AI foarte mult îmbunătățit, un nou control al personajului în momentele în care acesta este angajat în lupte cu inamicii.

Lumea dominată de vampiri

Puținii oameni care fuseseră cruțați deveniseră sclavii acestor demoni. În jurul ruinelor din Pillar, fuseseră construite diverse monumente care să dovedească faptul că oamenii îi venerau pe acești insetați de sânge. O mulțime de furnale uriașe fuseseră construite. Norii mari de fum care se ridicau de aici, aveau menirea de a acoperi cerul și a proteja planeta de strălucirea soarelui, aceasta având un efect distrugător asupra vampirilor.

Soarta planetei era plănuțită de către un consiliu alcătuit din cei șase aghiotanți. Dar conducătorul suprem era tot Lord Kain. Din plictiseală, grupurilor de vampiri care nu aparțineau nici uneia dintre cele șase legiuni, li se permiteau diverse distracții. Cam acesta este cadrul în care se desfășoară acțiunea jocului celor de la **Crystal Dynamics**.

Despre grafică, pot doar să vă spun, citându-i pe creatorii jocului, că este pe măsura unei producții a anului 1999, că este un 3D de calitate la care cei de la **Crystal Dynamics** au lucrat destul de mult. Suportul pentru majoritatea acceleratoarelor grafice pare să confirme acest lucru. Ultimul cuvânt îl vom spune doar după ce vom vedea versiunea finală a jocului. Să sperăm



că efortul a meritat, și că aprecierile fanilor vor răsplăti străduințele. Creatorii lui *Legacy of Kain: Soul Reaver* nu au dezvăluit prea multe lucruri despre sunetele din joc. Au precizat doar faptul că acestea vor fi pe măsura graficii și a poveștii din joc. Nici despre prezența multiplayer-ului nu se cunosc prea multe detalii, astfel încât deocamdată aceasta este incertă. Oricum, din atâtea jocuri care ne sunt promise, unele vor reuși să ne răsplătească așteptările. Până atunci, răbdarea este singurul lucru de care avem nevoie. Patience my friends!

Dr. Pepper

Technical data

Gen:
Action-adventure, RPG
Producător:
Crystal Dynamics
Distribuitor:
Eidos Interactive



Star Trek: Insurrection

Unul dintre multele jocuri inspirate de celebrul film, care cu siguranță va atrage o mulțime de fani.

Space... The final frontier... These are the voyages of the starship Enterprise... Cam așa începea fiecare episod din seria Star Trek pe care am avut ocazia să o urmărim la televizor. Și acea serie era una dintr-un lung șir de episoade care au purtat același nume. Și cu siguranță că mulți dintre noi am fost fascinați de personajele, de atmosfera și în general de tot ceea ce avea legătură cu aceste filme. Mulți dintre noi ne-am fi dorit să ne aflăm acolo, pe nava comandată de căpitanul Jean-Luc Picard, să-i

cunoaștem pe toți membrii echipajului acestuia, și să participăm la misiunile pe care aceștia le aveau de îndeplinit. Să cunoaștem și alte rase decât cea umană, să luptăm pentru menținerea păcii între planetele galaxiei, să călătorim acolo unde puțini pot ajunge.

Ocazia de a face toate aceste lucruri ne-a fost oferită de către cei de la **Activision**, prin *Star Trek: Insurrection*. Acesta este un titlu gen action-adventure, fiind unul dintre multele produse inspirate din celebra serie cinematografică. Misiunile sunt construite pe baza scenariului filmului care a fost lansat acum aproximativ 9 luni.

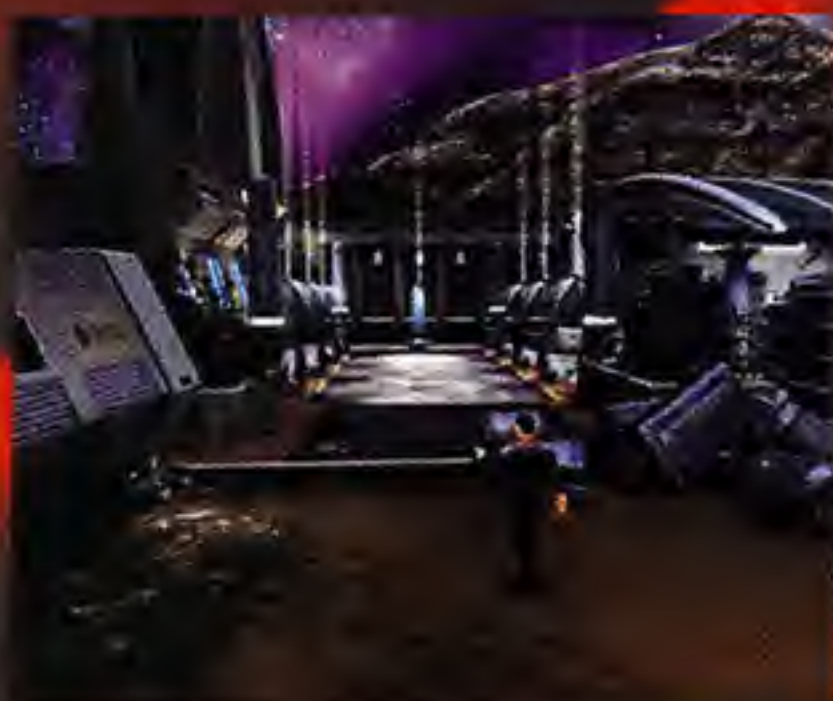
Jurnalul căpitanului Picard. Data stelară...

Încă din tinerețe ți-ai dorit foarte mult să ajungi ca una dintre aceste celebrități. De aceea, când a sosit timpul, te-ai înrolat în Federație. Ai ajuns să servești Federația



alături de aceste legende. Visul tău a devenit realitate. Călătorești alături de căpitanul Picard și de tot echipajul acestuia. Participi la misiuni pe care aceștia le au de îndeplinit. Una dintre acestea este de a călăuzi nava Enterprise spre planeta Bak'u. Te vei găsi în mijlocul unui conflict pus la cale de către Romulani, care doresc distrugerea Federației, simbolul păcii în galaxie. Vei fi nevoit să apelezi la ajutorul altor rase extraterestre, pentru a-i învinge pe aceștia și pentru a salva Federația.





În acest scop vei avea de îndeplinit mai multe misiuni. La fiecare dintre acestea vei primi instrucțiuni precise din partea căpitanului Picard. Vei avea la dispoziție anumite obiecte care te vor ajuta în rezolvarea misterelor. Aceste obiecte pot fi cele mai mortale arme sau cele mai sofisticate aparate.

Printre aceste obiecte sau arme super-sofisticate, se află și the Master Vulcan Pinch, care te va ajuta în situațiile critice.

Ordinele căpitanului

Fiind călăuzit de către căpitanul Picard, prin intermediul unui modern aparat de comunicații, vei putea îndeplini scopurile misiunilor tale. Odată îndeplinite țelurile propuse, recompensele nu întârzie să apară.

Aparatele pe care le vei avea la dispoziție sunt foarte utile. Primul dintre acestea este un Tricorder, care îți va afișa pe un ecran diverse informații utile legate de misiunea pe care o ai de îndeplinit. Mai ai la dispoziție și aparatul prin intermediul căruia poți comunica stadiul în care te afli, poziția, și alte date importante celor de pe navă, care la rândul lor, îți vor transmite informații utile.

Dar cel mai important dintre aparatele cu care ești dotat este celebrul Phaser, cu care te vei apăra de inamicii cei mai agresivi. Și dacă tot a venit vorba despre inamici,



trebuie să amintim faptul că aceștia sunt de două feluri: vii, adică tot felul de rase extraterestre, și mecanici, în rândurile cărora intră tot soiul de roboți sau cyborgi. Deși absolut orice personaj poate fi un potențial dușman, cu unii este mai bine să discuți, pentru că poți afla lucruri importante care te pot ajuta.

About the game...

Grafica este destul de bună, fiind 3D. Personajul și mișcările acestuia sunt destul de bine realizate. Mediul în care se mișcă personajele este destul de bine conturat, fiind caracterizat de o mulțime de elemente vii, personaje, animale.

Despre sunete nu prea sunt multe de spus, decât că ele sunt foarte mult inspirate din coloana sonoră a filmului și că s-a încercat o cât mai mare apropiere de aceasta. Un loc important la acest capitol îl ocupă dialogurile cu celelalte personaje.

Despre multiplayer, cei de la

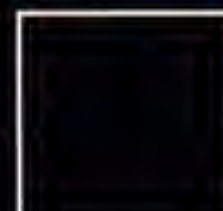
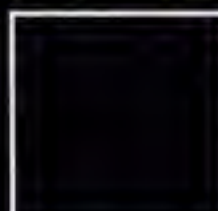
Activision nu au precizat încă nimic. Dar chiar și fără multiplayer, Star Trek: Insurrection pare că va reuși să adune o mulțime destul de considerabilă de fani, mai ales pe cei pasionați de celebrul serial. Cuvântul final însă îl vom spune doar după ce vom vedea versiunea finală a jocului, care se pare că va apărea pe la sfârșitul verii. Așadar, odihniți-vă în vacanță cum trebuie, pentru că o să avem mult de lucru.

Dr. Pepper



Technical data

Gen:
Action/Adventure
Producător:
Activision
Distribuitor:
Activision



Arcatera:

„The Dark Brotherhood”

Sunteți gata pentru un joc de aventură de cea mai bună calitate? Sunteți siguri că veți putea face față unei acțiuni care vă va pune creierul la grele încercări? Dacă da, come and join me!!!

Simțeam cum pe tâmpla stângă mi se prelingea o picătură de sudoare. Doream cu disperare să o înlătur însă mâinile continuau să lucreze de zor asupra tastaturii. Auzeam departe o muzică rece care mă făcea să tresar la cel mai mic zgomot. Mâna dreaptă îmi tremura nervos asupra mouse-ului. Trebuia să duc treaba la bun sfârșit. De acest lucru depindea evoluția în bine a acțiunii. Dar, vai, cât te mai poți înșela (spuse un arici coborând de pe o perie)! Întreaga mea strategie se duse naibii. Atunci mi-am șoptit nervos în barbă: Snake-ule tre' s-o iei de la început. Zis și făcut. Simțeam cum pe tâmpla stângă...

De fiecare dată când pun mânuța pe un joc de aventură mă aștept ca acesta să mă captiveze din toate punctele de vedere (grafică, acțiune, game-play). Când spun asta mă refer la faptul că o astfel de realizare

trebuie să aibă acel „je ne sais quoi”, care să mă facă să stau ore în șir în fața computerului personal. Să stau să mă gândesc care este cea mai potrivită soluție sau dacă următorul pas pe care îl voi face va fi sau nu bun.

Arcatera este un joc de aventură creat de către cei de la UbiSoft. Mai precis, avem de-a face cu un real-time adventure a cărui acțiune se petrece într-o lume fantastică. Intriga jocului este bazată pe o investigație asupra unei tentative criminale. Eroul jocului are la dispoziție doar trei săptămâni pentru descoperii membrii unui grup satanic care au încercat să îl detroneze pe Prințul orașului și care doresc să aducă neliniști și agitație în sânul locuitorilor din Arcatera. Acest lucru nu va fi deloc ușor pentru că ițele acțiunii sunt nițel cam încurcate. Asta înseamnă că



aparențele vă pot înșela mult, fapt ce vă va determina să o luați de multe ori pe „cărări” greșite. Tocmai de aceea va trebui să vă organizați investigația cu mare băgare de seamă pentru că nu aveți la dispoziție decât: trei săptămâni.

Solve the mysteries!!!

Așadar, *Arcatera: „The Dark Brotherhood”* este un joc de aventură, a cărui acțiune este plasată într-o lume fantastică. Chiar dacă este un adventure vom regăsi și câteva elemente caracteristice unui RPG: lupte, magii sau tactică. Însă esența acestei realizări constă în aventură, intriga jucând un rol deosebit de important. Misiunea voastră este de a înțelege ceea ce se întâmplă și să găsiți o modalitate de a-i împiedica pe cei din The Dark Brotherhood să aducă haosul asupra





orașului Arcatera. Și încă ceva: clipele sunt măsurate!

În acest joc puteți face orice doriți. Puteți merge la vânătoare, vă puteți plimba de nebuni pe coclauri sau puteți deveni un adevărat răufăcător. Însă orice ați face nu trebuie să uitați că aveți la dispoziție doar trei săptămâni pentru a rezolva misiunea ce v-a fost încredințată.

Producătorii acestui joc au încercat să realizeze o lume care să aibă propria viață în care fiecare personaj își vede de treabă având un program bine stabilit pe care trebuie să îl urmeze. Spre exemplu, dacă doriți, puteți să urmăriți un negustor și veți putea observa cum acesta se trezește dimineata, apoi merge la magazin de unde își cumpără mâncare, după care se apucă de treabă, și până noaptea, când se va duce la culcare.

A.I.-ul a fost în așa mod creat încât vei putea discuta cu toate personajele din joc. Acest principiu a fost folosit și în binecunoscutul Half Life unde după cum bine știți eroul nostru putea să discute cu oamenii de știință sau cu soldații.

Vă spuneam mai sus de „ițele acțiunii” care sunt deosebit de încurcate. Ei bine, să știți că nu vă abuream. Astfel că există zece posibile finaluri ale acestui joc. Care este rău sau care este bun rămâne să vă dați voi seama. Cert este că trebuie să vă puneți chestia aceea, pe care cu toții o numim creier, la lucru. Nimic mai mult. Un mic sfat, dacă îmi permiteți: încercați să vă bazați pe propriile instincte, căci de multe ori acestea vă vor da cheia multor probleme.

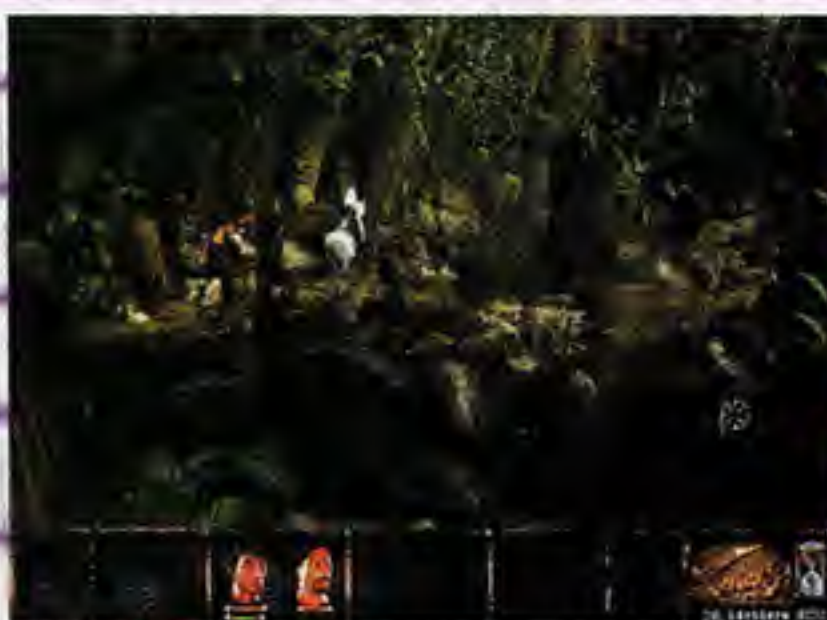
Defeat the Dark Brotherhood!

La ora actuală există o tendință de a se crea jocuri cât mai inteligente care să stoarcă până la limite mintea gamerului. După părerea mea acesta este un lucru deosebit de bun, deoarece satisfacția finală este mult mai mare. În astfel de jocuri controlul acțiunii se află în mâinile celui care joacă, fapt care îl transformă pe acesta într-un mic regizor care hotărăște când și ce se întâmplă mai departe.

Partea cea mai frumoasă a acestei realizări a celor de la Ubisoft este aceea că aici fiecare gamer va urma un traseu diferit, va întâmpina obstacole diferite și vor găsi propriile lor soluții.

Deci, dragi LEVEL-iști fiți gata să faceți cunoștință cu unul dintre cele mai tari jocuri de aventură ale acestui an. Numele său: *Arcatera: „The Dark Brotherhood”*! See you!!!

Wild Snake



Technical data

Gen:

Aventură

Producător:

Ubisoft

Distribuitor:

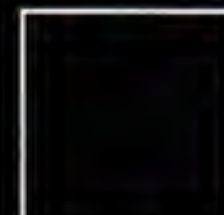
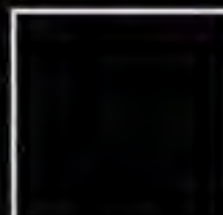
Ubisoft România

Tel:

01-2316769

Fax:

01-2316766



GORKY 17

**În viitor un nou război rece va izbucni pe pământ.
Va exista foamete, moarte și o grămadă de explozii...**



Suntem în anul 2008. Serviciile secrete ale NATO au raportat la sediul central că armata rusă a distrus un așa-numit oraș secret. Numele de cod al acestuia: Gorky 17. Acesta, o replică exactă a unui oraș american, era folosit de către armata rusă pentru antrenarea celor mai buni spioni în timpul primului război rece. De la căderea „cortinei de fier” acest oraș a fost părăsit. Cel puțin așa pretindea Kremlinul: „Acum, că suntem prieteni, nu mai avem nevoie de asemenea monstruoziități”.

Dar comandanții NATO nu cred aceste afirmații. Ei știu că Gorky 17 are acum un nou scop, mult mai înalt. Aici se desfășoară cele mai importante experimente militare ale fostei armate roșii.

Trebuie să recunoaștem că intriga pe baza căreia cei de la Topware își construiesc noul lor

joc RPG-strategy este una extrem de captivantă. Dacă și jocul va fi pe măsură, vom avea ceva de lucru în momentul apariției.

Lucrurile se complică

Un an mai târziu, ca prim pas în integrarea Poloniei în NATO, un contingent de trupe multi-naționale intră în orașul ruinat. Scormonind printre rămășițe, câțiva soldați găsesc un vechi laborator. Dornici de cât mai multe informații, soldații pătrund și mai adânc în orașul părăsit. Dar o grămadă de lucruri care de care mai ciudate încep să se întâmple. Niște monștrii ciudați încep să iasă, niște arătări cu organe umane, niște mutanți cu aspect de insectă. Ceva teribil se întâmplase aici cu mult timp în urmă.

Cu toate că oficialii NATO încearcă să mușamalizeze aceste evenimente, zvonurile se răspândesc cu o viteză amețitoare. Din toate colțurile lumii reporterii zboară spre fostul centru experimental. O adevărată debandadă ia naștere. Armata riscă să piardă controlul întregii operațiuni. Distrugerea acestor creaturi ar reprezenta o pierdere pentru știință. De aceea această variantă este exclusă. Se alege soluția izolării complete a zonei. Doar un număr restrâns de persoane



au acces în zona declarată secret militar.

O echipă de specialiști condusă de un canadian pe nume Cole Sullivan este trimisă să descopere faptele care au condus la această catastrofă. Vor reuși ei să descopere ce nu a mers bine în Gorky 17? Vor afla ce accident a provocat apariția acestor monștri? Ce îi așteaptă pe aceștia odată ce au pătruns în orașul părăsit? Vor reuși ei să supraviețuiască?

Acum chiar că v-am captat atenția. O asemenea poveste cum este cea pe baza căreia este construită acțiunea din Gorky 17 mai rar.

Cole Sullivan

Succesul misiunii grupului de cercetători depinde în mare măsură de comandantul acestuia, Cole Sullivan. Și bineînțeles că acesta va fi controlat de către gamer. Personaj cu o experiență militară deosebită, eroul nostru, în vârstă de 40 de ani, a luptat în Golful Persic în 1991, în Yugoslavia în 1995, în Pakistan în 1999 și în Brazilia în 2006. Să sperăm că previziunile celor de la Topware cu privire la ultimele două războaie nu se vor adevăra. Pe lângă vasta sa experiență, Cole este și specialist în bio-energie și genetică.

Combinând emoția bătăliei cu elementele surpriză și cu aventura, acțiunea din Gorky 17 te va face să





împărtășești emoțiile personajului, să te simți tu însuși un soldat.

Pe lângă acțiune, titlul îți va mai oferi posibilitatea de a face diverse lucruri, cum ar fi citirea de ziare pe care le găsești, discuții purtate cu alte personaje și chiar rezolvarea de puzzle-uri.

Creatorii jocului au îmbinat mai multe genuri pentru a obține un produs cu totul original. Bineînțeles că până la versiunea finală nu putem spune dacă au reușit sau nu acest lucru. Ceea ce au reușit cu siguranță este crearea unui AI extrem de evoluat.

Să vă dau și un exemplu. Angajat într-o bătălie cu un monstru, aproape că l-ai răpus. Acesta te imploră să-i cruți viața, promițându-ți în schimb că te va duce la un depozit de muniție a rebelilor. Îți oferă chiar și cheia, pentru a fi mai convingător. De fapt el îți întinde o capcană. Te vei trezi înconjurat de patru monștri gigantiști, de care va fi foarte greu să scapi.

Despre joc în general putem spune că nu are o structură liniară. Cei de la Topware au lucrat intens la toate aspectele. Din punct de

vedere grafic, *Gorky 17* se prezintă excelent. Pe lângă posibilitatea folosirii unui zoom care nu afectează deloc calitatea imaginii, mediul înconjurător va fi animat prin folosirea de diverse elemente.

Vor mai fi prezente fenomene naturale, cum ar fi ploile, tunetele, fulgerele. Efectele fiecărei lumini vor putea fi observate prin umbre. De asemenea, folosirea armelor va conduce la efecte grafice de toată frumusețea: explozii sau transparență parțială a personajelor.

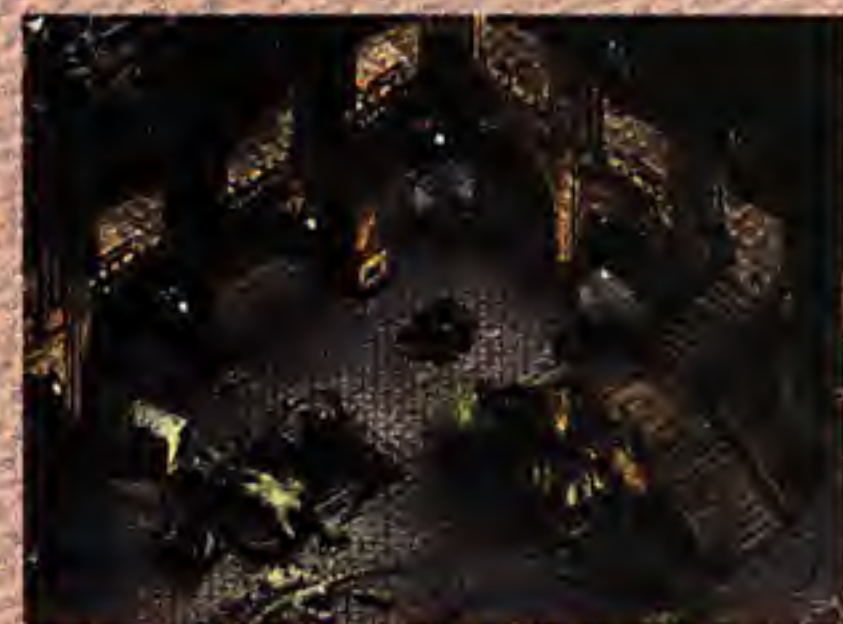
Nici la capitolul sunete nu vom avea de ce să ne plângem. Un fundal sonor va crea de fiecare dată atmosfera adecvată fiecărei scene. Peste acesta se vor suprapune sunetele personajului, ale monștrilor și ale fenomenelor naturale. Un loc destul de important îl vor ocupa și efectele sonore ale armelor. Rezultatul, ne promit cei de la Topware, va fi ceva nemaîntâlnit.

Deși producătorii nu au pomenit nimic despre multiplayer, absența posibilă a acestuia, pusă în balanță cu toate calitățile jocului, va trece neobservată.

Îmbinând elementele cele mai atractive ale mai multor genuri, beneficiind de o poveste extrem de captivantă, titlul celor de la Topware se pare că va reuși să răsplătească eforturile producătorilor.

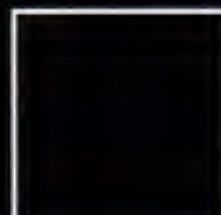
Deși nu ne vom putea pronunța până în momentul în care vom vedea versiunea completă, trebuie să recunoaștem că *Gorky 17* a reușit să ne capteze deja atenția.

Dr. Pepper



Technical data

Gen:
Action-RPG
Producător:
Topware
Distribuitor:
Topware



CONQUEST

FRONTIER WARS

Călătoria printre stele este unul dintre cele mai vechi vise ale omenirii. Iar acum suntem gata să trimitem oameni pe Marte. Dar oare suntem pregătiți pentru obstacolele și primejdiile care ne pândesc??

Jocurile de strategie sunt poate cele mai apreciate de către comunitatea gamerilor. Încă din perioada de pionierat a computerelor (vă mai duceți aminte de „Defender of the Crown” de pe Spectrum?), strategiile au avut un succes nebun. La început au fost turn-based, dar odată cu îmbunătățirea performanțelor computerelor au apărut (și în ultimul timp cam acaparează piața) strategiile real-time (RTS). Unul din domeniile rămase încă sub dominația turn-base-urilor erau strategiile spațiale, unde liderul incontestabil este Master of Orion. În urmă cu câțiva ani au avut loc primele încercări ale RTS-urilor în acest domeniu. Este vorba de Reunion (jocul la care dețin recordul de stat non stop la computer) și Pax Imperia: Eminent Domain.

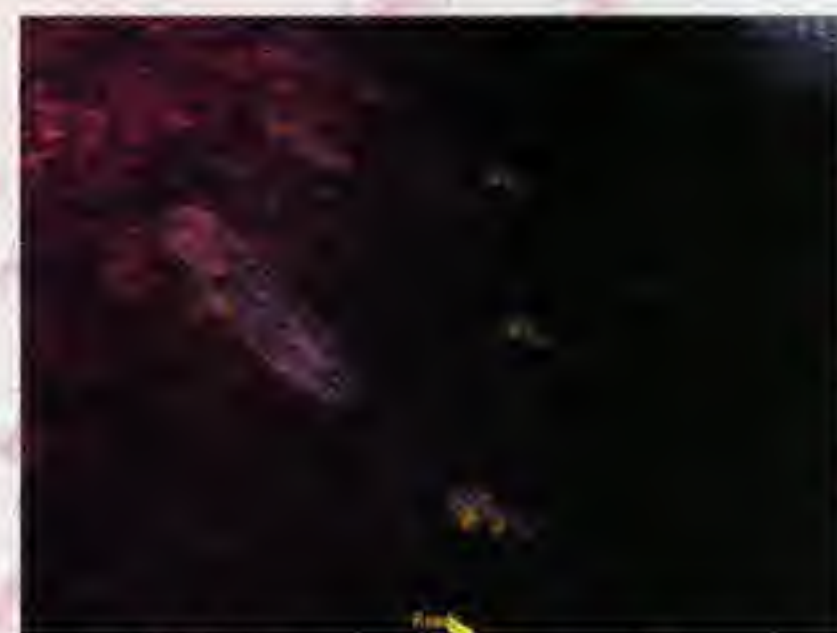
Digital Anvil își încearcă și ei norocul cu un nou RTS spațial,

Conquest: Frontier Wars. De altfel, sunt destul de ocupați, în studiourile lor mai aflându-se în producție Starlancer și Loose Cannon. Dar să ne întoarcem la oile noastre... pardon, la alienii.

Back to the future

Anul 2120. Tiberius Cain a fost ales președintele NAAC (North American Alliance of Countries). În timp și cu multă diplomatie și tact, el a reușit să pună capăt războaielor ce devastau planeta albastră și a început să creeze un viitor nou și luminos pentru rasa umană. Tratatul de Coexistență semnat în 2122 unea NAAC cu Asian Axis și European Confederation într-o unică putere, The Terran Federation.

2122-2247 a fost perioada cea mai prielnică dezvoltării. Micile alianțe și diferențe fiind lăsate



deoparte, The Terran Federation a evoluat rapid în toate domeniile și în special în cercetarea științifică. Creierile cele mai luminate ale planetei s-au adunat pentru a reanaliza și rescrie vechile teorii. Rezultatele muncii lor au fost uimitoare și în scurt timp civilizația umană a fost capabilă să colonizeze cele mai apropiate sisteme solare. În 2247, în cel mai îndepărtat sistem solar cunoscut au fost descoperite niște anomalii ce aveau



să schimbe istoria definitiv. Cercetările au dus la descoperirea primului artefact aparținând Precursorilor. Dar odată cu această descoperire a avut loc și primul contact cu o nouă rasă inteligentă, care din păcate dispune de caracteristicile unui Alien și al unui Predator la un loc. De data aceasta oamenii nu mai luptă pentru interese mărunte și personale, ci pentru supraviețuire, iar conflictul se anunță a fi unul îndelungat. Cine va câștiga doar timpul va putea decide... sau gamerul.

The holy war

Cine a jucat Pax Imperia sau Master of Orion are deja o idee cam ce va însemna Conquer: Frontier Wars. La cârma unei dintre cele două rase aflate în conflict (patru în varianta multiplayer), va trebui să-ți extinzi imperiul prin colonizarea cât mai multor sisteme solare și cel mai important să-ți zdrobești adversarul. La baza oricărui imperiu stau coloniile, bineînțeles, cred că nici nu mai trebuia să menționez acest lucru. Acestea sunt de două tipuri: rezidențiale, unde locuiesc supușii tăi, unde cercetează, unde se distrează, și miniere, unde vor lucra și vor extrage mineralele necesare construcțiilor și pentru producerea combustibilului.

Ah!... Combustibilul!!! Unul din elementele la care va trebui să fii foarte atenți. Flotele au nevoie de aprovizionare constantă cu acest material. Iar atunci când plănuiești un atac sau o simplă incursiune prin teritoriul inamic trebuie să ai grijă să nu-ți fie tăiate liniile de aprovizionare. Fără combustibil flota ta va deveni doar o simplă țintă de antrenament pentru adversar. Navele de care dispui sunt foarte variate și ce este mai important au avantaje și dezavantaje care trebuie speculate. În majoritatea jocurilor de până acum construiai o flotă formată din unul, maxim două tipuri de nave (cele mai bune disponibile) și cu ele radeai galaxia. Conquer: Frontier Wars vrea să elimine acest element. Sunt nave cu putere de foc mare, dar vulnerabile la atacuri de aproape, sunt nave foarte rapide, dar care nu au nici o șansă în fața unor coloși spațiali și exemplele ar putea continua. O flotă din Conquer: Frontier Wars va avea fighter minuscule dar agili și eficași în „dog-fights”, carrier-uri, battleship-uri uriașe, cruisere, destroyere, etc.



În momentul în care două flote adverse se întâlnesc și laserele vor izbucni, poți să conduci tu lupta sau poți să lași nava amiral să o facă în locul tău. Uitasem să vă spun că fiecare flotă primește câte o navă amiral, care trebuie protejată cu orice preț. Cu cât are mai multe bătălii la activ, cu atât are mai multă experiență și implicit poate conduce cu succes un număr mai mare de nave și chiar să execute manevre mai complicate. Și nu numai atât, nava amiral are și „inteligentă proprie”. Adică va ataca automat o flotă care trece prin raza ei, sau dacă prinde un moment prielnic poate face un scurt raid prin teritoriul inamic pentru a-i aminti că ești un adversar redutabil.

Dar construirea și menținerea unei flote imense nu poate fi realizată dacă nu ai o economie puternică. Bani mulți înseamnă automat cercetare și inovații. Iar pentru a-i obține în cantități „industriale” colonizezi cât mai multe planete, faci comerț, dezvolti industria. Modul în care îți organizezi resursele poate fi diferența dintre supraviețuire și extincție. Diplomația își are și ea rolul ei, nu atât de important ca în alte jocuri, dar există și poate fi un instrument destul de util.





Hardtimes

Grafica, deși încă nu a ajuns la stadiul final, este deosebită. Iar engine-ul se descurcă foarte bine în luptă, chiar dacă sunt implicate foarte multe nave. Lasere, torpile, explozii, nebuloase, pulsari, o grămadă de efecte vizuale care-ți fură efectiv ochii. Ce mi-a plăcut foarte mult este faptul că la navele mai mari se văd chiar și turelele cum se mișcă și trag în direcții diferite. Nu lipsesc speech-urile, iar guvernatorii și amiralii te țin tot timpul la curent cu evenimentele importante prin intermediul unui sistem de comunicații videofonic.

Conquest: Frontier Wars este un proiect foarte ambițios, însă **Digital Anvil** nu sunt cei care să se dea înapoi în fața greutăților. Mai ales când au în spate un supporter atât de puternic cum este **Microsoft**. Jocul este încă departe de finalizare, încă foarte multe elemente vor mai fi inserate până în iarnă când este planificată data lansării. Cine știe, poate Moș Crăciun va veni la noi cu un fighter stelar...

Claude



Technical data

Gen:
RTS
Producător:
Digital Anvil
Distribuitor:
Microsoft



Review

SISTEMUL DE NOTARE

Vreți să știți ce titlu merită jucat? Ai nelămuriri? Ești curios? Nimic mai simplu, citește review-urile de luna aceasta.

Noi cei de la LEVEL ne mândrim cu faptul că spunem exact ceea ce gândim. Redactorii noștri sunt cei mai talentați și mai experimentați în acest domeniu. Suntem foarte atenți cu alegerile pe care le facem, iar dacă un joc nu merită cumpărat, noi vă vom spune și de ce. Dar nu vrem să ne oprim aici! Vrem să știm care este părerea voastră despre jocurile care apar, motiv pentru care avem rubrica Chat Room și secțiunea de TOP TEN.

90-100 Fiecare joc pe care noi, cei de la LEVEL, îl notăm, poate primi maxim 100 de puncte. Dacă un joc primește 90 de puncte sau mai mult, este răsplătit cu titlul de **LEVEL Cool Stuff**. Jocurile din această categorie sunt originale, inovative și merită cumpărate chiar dacă nu sunteți un fan al genului.

80-89 Dacă un joc va intra în această categorie, va purta denumirea de **LEVEL Recomandă**. Aceste jocuri sunt exemple excelente ale genului și orice fan merită să le achiziționeze.

70-79 Jocurile care se vor încadra între aceste limite nu vor câștiga nici un titlu, dar se vor clasa peste valoarea medie și merită măcar privite. Dacă sunteți un fan al genului, probabil că vă vor capta atenția pe o perioadă mai lungă.

50-69 Aceste jocuri se află sub medie și dacă sunteți un fan al genului și în același timp un colecționar și vreți să-l aveți, mai bine să-l cumpărați împreună cu prietenii, ca să nu vă pară rău că ați cheltuit prea mulți bani.

30-49 De aceste jocuri mai bine să vă feriți. Ele au foarte puțin de oferit, vă pot îmbolnăvi cu nervii și nu sunt deloc amuzante. De asemenea, dacă un joc este plin de bug-uri va intra în această categorie, care se va numi **LEVEL Junk**.



EXPENDABLE

Cei de la Rage Software sunt gata să vă atace hard-urile cu un joc care cu siguranță va fi pe placul multor gameri!

In anul care a trecut, firma **Rage Software** a scos pe piață un joc numit **Incoming** care, din păcate, nu a fost o realizare prea reușită. Este vorba despre un joc destul de simplist, în care tot ce trebuie să faci este să tragi în toate Alien Craft-urile pe care le întâlnești în cale. În rest, se poate spune că grafica și sunetul erau destul de reușite. Se pare că, de data aceasta, băieții de la **Rage** au făcut treabă ceva mai bună cu ultima lor realizare. După umila mea părere, producătorii au încercat să realizeze un **Incoming** îmbunătățit în care să primeze grafica și acțiunea spectaculoasă. Și, că tot veni vorba de grafică, vă pot spune că este pur și simplu extraordinară. Însă, pentru a beneficia de toată splendoarea acesteia, trebuie să dispuneți de o placă grafică bună și, dacă se poate, și de un accelerator grafic.

Chiar din numele pe care îl are acest joc ne putem da seama că avem de-a face cu o realizare puțin diferită față de ceea ce am mai jucat până acum. **Expendable** are o intrigă extrem de simplă cu o acțiune specifică unui astfel de joc. Gamerul va intra în pielea unui pușcaș marin american din forța de elită, aruncat într-un ținut extraterestru în care

îl pândesc la tot pasul pericole nebănuite. Tot ce aveți de făcut este să-i uciideți pe toți cei pe care îi întâlniți în cale. Într-un astfel de joc storyline-ul nu are importanță prea mare, deoarece odată ce ați început să jucați, veți fi pur și simplu captivați de acțiune. Spun asta, deoarece veți avea impresia că urmăriți un film de acțiune de cea mai bună calitate în care voi, împreună cu mușchiulosul de pe ecran, veți face puțină curățenie printre inamici.

Have no mercy!

Expendable este structurat pe 20 de misiuni. Obiectivul pe care va trebui să îl îndepliniți este simplu. Acesta constă în: Find and Kill!!! În timp ce veți patrula, în timpul fiecărei misiuni veți găsi diferite power-ups, care vă vor ajuta să măcelăriți cât mai ușor și cât mai mulți inamici. De asemenea, veți putea culege diferite tipuri de arme. Astfel, pe parcurs ce înaintați în joc, arsenalul vostru va fi din ce în ce mai bogat. În caz că aveți un anumit tip de armă și întâlniți alta de același fel, veți primi muniție. Cu cât aveți mai multă muniție cu atât arma va fi mai puternică, așa că



strângeți tot ce întâlniți în cale. OK?

Pe lângă armele clasice cum ar fi pistolul, cuțitul sau mitraliera mai există și câteva tipuri de grenade. Chiar dacă fac mult zgomot și mult fum să știți că acestea nu sunt foarte eficiente, deoarece au o rază foarte mică de acțiune. Ceea ce m-a dezamăgit a fost faptul că nu poți avea asupra ta mai mult de trei arme deodată. Dar să vă explic cum stă treaba. În momentul în care veți găsi o armă mai puternică decât vreuna pe care deja o dețineți, calculatorul o va înlocui automat pe cea slabă cu cea mai puternică. După părerea mea, acesta nu este un lucru bun, deoarece după ce reușești să îți upgradezi una dintre arme cu vreun power-up o pierzi pentru una mai puternică, dar care poate nu este la fel de eficientă. Tocmai de aceea vă recomand să aveți grijă ce culegeți, căci altfel riscați să pierdeți cea mai bună armă pe care o aveți.

În timp ce veți patrula și veți uciide cu sânge rece alieni veți putea observa că background-ul este deosebit de bine realizat. Au fost introduse efecte speciale care fac tot deliciul acțiunii. Chiar la începutul jocului este o scenă deosebit de interesantă în care vă aflați într-un mic canion în care vă veți întâlni cu un tanculeț ce va încerca să vă...facă K.O. Va urma o serie de manevre după care veți avea parte de o explozie dintre cele mai spectaculoase. Că tot vorbim de scene spectaculoase, într-unul dintre nivele veți vedea cum un avion uriaș este doborât și cade chiar lângă tine provocând o flamă destul de impresionantă.

Așadar să recapitulăm: jocul are o grafică superbă, o intrigă extrem





de simplă, iar misiunea voastră este aceea de a face bum-bum și pac-pac. Bine, bine, dar la un moment dat o să ne plictisim nu? Wrong!!! Poate cei care nu sunt fani ai acestui gen de joc. Însă cei care au această plăcere de a colinda pe culoare și străzi întunecoase și de a ucide tot ce întâlnește în cale vor găsi *Expendable* pe gustul lor. Asta nu înseamnă că acest joc este recomandat doar celor care sunt morți după astfel de jocuri, ci dimpotrivă. Oricum sunt convins că marea majoritate a gamerilor îl vor găsi deosebit de captivant.

Fie ca cel mai bun să câștige!

Controlul personajului principal este destul de ușor. Se joacă destul de bine și de la taste, însă, dacă doriți să nu întâmpinați prea multe dificultăți în manevrare, ar fi bine să folosiți un gamepad. Dar să știți că și combinația keyboard-mouse

este acceptabilă pentru a juca *Expendable*. Acest joc vă oferă posibilitatea de a vedea pe ecranul monitorului doi jucători în același timp. Așadar, veți putea ca împreună cu unul dintre prietenii voștri să intrați în această lume virtuală unde veți porni campania: Kill some aliens!!! Nu cred că ar mai fi multe de spus despre acest lucru, cu excepția faptului că veți avea parte de o distracție pe cinste și că uneori aveți nevoie de ajutorul unui prieten pentru a reuși să terminați un nivel.

Expendable este acel gen de joc în care aveți parte de un death-match de cea mai bună calitate. Personal ador astfel de jocuri în care pot să trag cu gun-ul meu în stânga și în dreapta și să îmi înroșesc monitorul de sânge. Este mult mai interesant decât un shoot'em up, deoarece îți creează impresia că oricând se poate întâmpla ceva. Astfel de jocuri care te țin în suspans sunt pe placul gamerilor. Adrenalina trebuie să-și facă uneori de cap, nu?

Chiar dacă are câteva minusuri, după părerea mea minore, datorită calităților sale, *Expendable* reușește să se încadreze printre cele mai tari jocuri de acțiune ale acestui an. Sunt convins că acest joc va cunoaște un mare succes în rândul gamerilor. Voi ce spuneți?

Wild Snake



Technical data

Gen:
Action
Producător:
Rage Software
Distribuitor:
Rage Software



WILD METAL COUNTRY



Ia, hai să ne dăm cu niște tancuri drăguțe, și dacă ne enervăm, să ne mai și luptăm puținel.

Tancul se deplasa greoi, dar totuși cu viteză, printre formele accidentate ale reliefului. Șenilele din metal masiv scoteau un zgomot monstruos. În urma mașinăriei imense rămânea un miros puternic de motorină de calitate slabă, iar pământul era brăzdat de urme adânci. Părea că nimic nu poate amenința siguranța acestui colos metalic de peste 10 tone. Deodată, o explozie cutremură tancul, deși nu lovise decât pământul, dar foarte aproape. În timp ce turela începu o rotație continuă pentru a detecta locul de unde venise lovitura, tancul se deplasa cu viteză, neregulat, pentru a evita alte proiectile. În momentul în care vehiculul atinse un nivel mai înalt,



pe micul radar de la bord apăsură trei puncte. Nu era un singur tanc inamic, ci trei. O luptă pe viață și pe moarte era pe cale să înceapă.

Cam așa își imaginează majoritatea gamerilor că arată un joc în care toată acțiunea se rezumă la lupte între tancuri. Și chiar dacă *Wild Metal Country*, unul dintre ultimele titluri ale celor de la DMA Design, este un astfel de joc, el este cu totul altfel decât ceea ce unii își imaginează. Chiar și titlul ne îndeamnă să ne gândim la adevărați giganți înclistați într-o confruntare de zile mari. Și chiar dacă lupta există și în joc, giganții sunt niște mașinării drăguțe, mici, care nu par capabile să facă prea multe victime.

Tancul mic trage glonțul mare

Cam așa stă treaba. De ce? Pentru că deși micuț și cu un aspect nevinovat, tanculețul nostru trage niște proiectile care din punct de vedere al proporției te fac să te întrebi unde încap. Dar cu toate acestea, jocul este unul destul de captivant, astfel că a reușit să câștige un număr considerabil de fani. Povestea din *Wild Metal Country* este destul de interesantă. Pe scurt, este vorba despre trei planete, pe care tehnologia a evoluat atât de mult, încât s-a ajuns la alungarea oamenilor de către mașini. Odată evacuate planetele, acestea rămân în stăpânirea inteligențelor vehicule. Oamenii, în încercarea lor de a recuceri planetele, creează mașini similare cu cele existente, dar care pot fi controlate doar de către oameni. La bordul unei astfel de mașinării este trimis un vânător de recompense însărcinat să elimine toți inamicii cu ajutorul elicopterelor.

Scopul misiunilor din modul



single player este de a aduna anumite itemuri, numite Power Cores, care pot fi de mai multe culori. În momentul în care aduni itemuri de toate culorile, scopul misiunii este îndeplinit. Deși pare ușor, vehiculele inamice vor încerca, și parțial vor reuși, să-ți facă misiunea cât mai grea. Vei fi atacat și din aer și de pe sol, și nu va fi deloc ușor să supraviețuiești.

Înainte de a începe lupta, trebuie să-ți alegi tipul de vehicul. Sunt cinci genuri de vehicule, care se aseamănă mai mult sau mai puțin cu anumite animale. Aceste vehicule sunt: Rihno, Bulldog, Manta, Cheetha și Roadrunner. Odată ales vehiculul, mai trebuie să alegi armamentul. Poți alege cele opt feluri de arme pentru turelă, și patru tipuri de mine cu ajutorul căreia vei putea face ravagii în rândul dușmanilor. Și vei avea nevoie, pentru că rândurile dușmanilor sunt destul de groase: zece tipuri de astfel de aparate terestre, și șapte aeriene. Pe lângă acestea, există 13 feluri de construcții care nu se deplasează, unele dintre acestea fiind totuși periculoase.

Să înceapă măcelul

Odată ales tipul de vehicul, lupta poate să înceapă. Dar până la a te angaja în luptă, trebuie să te

familiarizezi cu modul de manevrare a vehiculului, care este diferită de ceea ce am văzut până acum.

Fiecare dintre șenilele tancului poate fi rotită înainte sau înapoi, de aici rezultând sensul și direcția de deplasare. Pe lângă mișcarea

tancului, turela poate fi rotită separat, astfel încât cei mai experimentați să poată distruge vehiculele inamice în timpul deplasării.

Pe parcursul unei misiuni, vei fi sprijinit pe calea aerului, mai exact vei primi armament și alte provizii.



Jocul este dotat cu suport pentru multiplayer, existând mai multe moduri. Unul dintre acestea este Power Core Game, și are același scop ca și jocul single. Mai pot fi jucate Frag Games, Capture Games, și Team Games, în funcție de preferințele gamerului. Acesta este ajutat, indiferent de modul de joc, de un radar pe care poate vedea atât vehiculele inamice cât și itemurile folosite. Jocul poate fi rulat și folosind un joystick, chiar și unul cu force feed-back. Controlul este mai ușor, iar senzația este una destul de plăcută, făcându-te să te simți ca în mijlocul bătăliei.

La această senzație contribuie și sunetele cu care cei de la DMA Design au înzestrat jocul. Aceste sunete sunt destul de ample și bine realizate, astfel încât vei auzi și gloanțele care nu te vor nimeri

Foarte bine se aude motorul tancului, și chiar zgomotele șenilelor. Jocul are suport pentru plăcile de sunet 3D, astfel că sunetele par a fi dintr-un război real.

Din punct de vedere al graficii, nimic de obiectat. Efectele sunt bine realizate, mai ales exploziile, iar misiunile care se desfășoară pe



timpul nopții, reprezintă bomboana de pe tort. Singurul lucru care vă rămâne de făcut este să jucați *Wild Metal Country*, și să vă bucurați de un joc bine realizat și captivant, chiar dacă este mult diferit de ceea ce anunță titlul.

Dr. Pepper



Technical data

Gen:
Arcade shooter
Producător:
DMA Design
Distribuitor:
Gremlin Interactive



Guardian of Darkness

V-ați gândit vreodată să vă călugăriți? Dacă da, atunci acum este momentul prielnic.

De ce spun asta? Pentru că noul joc al celor de la **Cryo Interactive**, care se numește *Guardian of Darkness*, vă va introduce în pielea unui călugăr exorcist, cu sarcini care de care mai ciudate. Dar are totuși și o misiune de bază: de a păstra intactă granița sfântă dintre viață și moarte, care se numește simbolic The Gate. El este gardianul de bază al acestei frontiere și nu trebuie cu nici un preț să dea greș în nici una dintre misiunile pe care le are de îndeplinit. Și pentru că acest lucru este extrem de important, călugărul

topul categoriei din care face parte. Cel mai important dintre aceste elemente îl vom putea observa în momentul în care vom face un scurt inventar al armamentului din dotare. Dacă în alte jocuri ale genului aveam de luptat împotriva a zeci de adversari, folosind pistoale, mitraliere, aruncătoare de grenade, lasere, tunuri cu plasmă și alte feluri de arme demne de un SF, în *Guardian of Darkness* vom folosi doar magia. Vom avea la dispoziție 13 puteri de medium și 15 vrăji cu care ne vom putea elimina o mare parte a adversarilor sau chiar pe toți.

The monk

Folosindu-și puterile spirituale, Ekna, călugărul nostru exorcist, este trimis de către organizația secretă din care face parte, numită și ea The Gate, în cele mai periculoase misiuni, pe care reușește să le rezolve, ajutat și de o credință puternică. Solitar, misterios, el și-a dobândit toate cunoștințele și energia spirituală pe calea rugăciunii. Aici intervine un prim contrast. Deși este un călugăr credincios, Ekna practică un fel de vrăjitorie, pe care de fapt majoritatea religiilor nu o permit. Dar probabil că, folosind aceste vrăji doar în scopuri bune, acest lucru îi este permis.



Jocul cuprinde zece misiuni, care se vor desfășura în locuri care de care mai interesante. Atmosfera în care se vor desfășura aceste misiuni, va fi foarte diferită de la un nivel la altul. Ne vom confrunta cu diverși dușmani, fie într-un muzeu de artă pre-columbiană, fie într-un restaurant fast-food, fie într-un dirijabil sau chiar într-o fabrică de preparate de carne.

Deși am spus că în *Guardian of Darkness* nu sunt folosite armele ca în alte RPG-uri, pe lângă cele 28 de vrăji, vor putea fi folosite și câteva arme, dar și acestea vor avea conotații religioase. Un exemplu ar fi sabia sfântă, sau un anumit gen de grenade. Deci, chiar dacă misiunile pot fi rezolvate în mod subtil, se poate folosi și forța fizică. Este totuși mai indicat să folosim vrăjile, pentru că personajul nostru este un mare specialist al acestui domeniu.

The enemies

Inamicii pe care personajul creat de către cei de la Cryo Interactive îi are de înfruntat, sunt destul de greu de învins. Aceasta datorită AI-ului extrem de dezvoltat. Astfel, dușmanii își vor adapta compor-



nostru este un maestru al magiei, abilitățile sale fiind rezultatul unei îndelungate ucenicii.

Deși în domeniul action-RPG-urilor există o grămadă de producții de calitate, care au reușit să atragă o mulțime de fani, jocul celor de la **Cryo Interactive**, aduce câteva elemente care îl pot propulsa în





tamentul în funcție de situație. Ei vor fi capabili să-l înconjoare pe călugărul nostru, să-i pună acestuia diverse capcane, iar în cazul în care sunt răniți, vor fugi, se vor retrage, și se vor întoarce pentru a lupta din nou.

Deși la bază Guardian of Darkness este un RPG, jocul conține și elemente de managementul resurselor. Astfel, item-urile pe care le vei găsi de-a lungul jocului trebuie folosite cu foarte mare grijă, deoarece ele se găsesc destul de rar.

Deși personajele împotriva cărora are de luptat călugărul nostru pot fi extrem de periculoase pentru acesta, va fi o adevărată delectare să folosești pe unele dintre acestea o vrajă numită emotional trance. Dacă însă ești mai violent din fire, nu este nici o problemă. Poți folosi de exemplu telekinetic blast. Va fi de asemenea o adevărată plăcere.

The game

Despre Guardian of Darkness nu ar mai fi prea multe de spus. Din punctul de vedere al graficii, jocul



stă destul de bine. Grafica este 3D, calitatea este destul de bună, mai ales datorită faptului că este necesar un accelerator grafic. Despre sunete se poate spune că sunt bune, cu excepția speech-urilor personajelor, care tind să devină monotone. Sunetele pe care le scot armele sau pe care vrăjile le produc, sunt destul de antrenante.

Un minus destul de important este constituit de absența multiplayer-ului. Ar fi fost foarte interesantă o confruntare în care abilitățile de vrăjitor ar fi făcut diferență. Oricum, au existat și alte jocuri care nu au avut multiplayer și au reușit să ajungă destul de



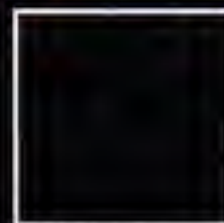
sus în topuri. Dacă și Guardian of Darkness va reuși, vă las pe voi să spuneți. Eu nu o să mai spun decât că jocul merită încercat. S-ar putea să vă placă.

Dr. Pepper



Technical data

Gen:
Action-RPG
Producător:
Cryo Interactive
Distribuitor:
Cryo Interactive



International Game Magazine

LEVEL





International Game Magazine

LEVEL





Official Formula 1 Racing



Ne aflăm în plin sezon de Formula 1.
Așa că nici o clipă nu trebuie pierdută.

Lumea Formulei 1 a fost, este și va fi o lume fascinantă, care atrage un număr din ce în ce mai mare de persoane. Numărul circuitelor de Formula 1 crește, numărul echipelor participante tinde de asemenea să crească, și în general toate lucrurile care au legătură cu lumea Formulei 1 se află într-o continuă evoluție. Într-o astfel de evoluție se află și jocurile legate de această lume fascinantă. Astfel, pe piața simulatoarelor de Formula 1 au apărut în ultima vreme o mulțime de titluri, care au reușit să atragă o mulțime de fani. Unul dintre ultimele simulatoare de acest gen este și *Official Formula 1 Racing*, pe care l-au lansat cei de la **Lankhor**.

Deși există titluri în domeniu care sunt mai bine realizate, ca de exemplu *Formula One Racing Simulation* al celor de la UbiSoft, *Official Formula 1 Racing* este caracterizat

de o aparentă simplitate care-l face să fie îndrăgit de mulți gameri.

L-am depășit pe Schumacher!

Constructorii și șoferii sunt cei din sezonul 1998. Pistele pe care pot fi alergați bolizii sunt 16 la număr.

După ce îți vei alege echipa în care vei concura, prilej cu care poți afla o mulțime de lucruri interesante despre echipe și piloți, nu-ți mai rămâne altceva de făcut decât să începi să-ți etalezi calitățile de șofer profesionist. Vei putea concura în modul quick race, în care vei alege unul dintre cele 16 trasee, numărul de ture, după care vei trece la cursa propriu zisă, fie în modul championship, în care cele 16 trasee vor trebui străbătute toate în încercarea de a acumula cât mai multe puncte.

Cei mai puțin experimentați au



la dispoziție modul practice, în care vor putea parcurge oricare traseu, singuri, pentru a se familiariza atât cu mașina aleasă, cât și cu oricare traseu. Ba chiar mai mult, înaintea fiecărei curse de campionat vei putea parcurge câte un tur de circuit la bordul unui elicopter. De acolo de sus, vei putea observa fiecare viraj. O voce de crainic îți va comunica denumirea fiecărei curbe, viteza cu care poate fi abordată, viteza maximă care poate fi atinsă pe circuitul respectiv.

Dacă însă nici după studierea de sus a circuitului nu te simți familiarizat cu acesta, ai la dispoziție modul free practice, în care vei putea străbate traseul de câte ori poțtești. Ba chiar mai mult, cei de la Lankhor au introdus anumite elemente care au menirea de a-i ajuta pe cei mai puțin experimentați. Aceste elemente sunt: auto-frânare în curbe, auto-direcție, repunerea





mașinii pe circuit după un derapaj și indestructibilitatea acesteia.

După ce ai studiat îndeajuns circuitul, vei trece la configurarea mașinii pentru cursa respectivă. Deși există o mulțime de componente ale mașinii care pot fi reglate (compoziția cauciucurilor, care poate fi dură, moale, unghiurile aripilor deportante, frânele, turațiile la care se schimbă treptele de viteză, suspensiile, etc.), diferențele pe care aceste modificări le vor aduce în comportamentul mașinii vor fi foarte greu de observat.

De asemenea, singurele diferențe care se pot observa de la o mașină la alta, vor consta în limitarea vitezei maxime. Dacă de exemplu McLaren-ul lui Hakkinen are viteză maximă de 250 km/h, singura deosebire între aceasta și cea mai slabă mașină, un Tyrell de pildă, este făcută de 10 km/h în minus pe care acesta îi are la viteză maximă.



About the game...

Jocul nu strălucește la nici un capitol. Controlul mașinii nu mi s-a părut deosebit, ba din contră, anumite viraje pe care piloții le abordează în realitate cu viteza a cincea, a șasea, în joc nu pot fi

abordate decât cu viteza a treia. Derapajele sunt destul de bine realizate, cel puțin după părerea mea, deși experiența mea în domeniul Formulei 1 este negrăitoare. În schimb, ciocnirile dintre mașini sunt sub orice critică. Am întors mașina, am început să merg pe contrasens, și am izbit o altă mașină la o viteză destul de mare. Urmarea? Aceasta



a reintrat pe traseu, după un scurt salt și și-a continuat drumul.

Din punct de vedere grafic, mașinile și detaliile sunt de categorie medie. S-ar mai fi putut lucra la acest aspect. *Official Formula 1 Racing* beneficiază de suport pentru plăcile grafice 3D.

Sunetul, mai ales cel al motorului, poate deveni monoton. Noroc cu mesajele pe care le primești în cască de la standuri și de zgomotele pe care frecarea pneurilor de asfalt le scoate în derapaje sau la frânare.

Jocul este prevăzut și cu suport pentru multiplayer, pentru cei care doresc să-și măsoare talentul de pilot cu prietenii.

Concluzia pe care o putem trage este că, deși este un joc din zona de mijloc a categoriei sale, ușor spre partea superioară, *Official Formula*

1 Racing va reuși să facă un număr considerabil de fani. Și cum în palmaresul unui gamer adevărat trebuie să figureze cât mai multe titluri, și jocul celor de la Lankhor își merită un loc în panoplile noastre. Așadar încercați-l, pentru că nu aveți ce pierde

Dr. Pepper



Technical data

Gen:
 Simulator auto
Producător:
 Lankhor
Distribuitor:
 Eidos Interactive





Soarta unei
întregi civilizații
este în mâinile
tale.

Saga: Rage of the Vikings

Timp de mai multe secole întreaga umanitate a stat cu ochii pe una dintre cele mai interesante civilizații din toate timpurile. Și totuși nu au dorit niciodată să-i cunoască personal. Asta deoarece numele lor era sinonim cu puterea și curajul, cu brutalitatea și distrugerea. Au navigat peste oceane și mări, mânați de o sete de nepotolit pentru aur și pământuri noi. Au lăsat în urma lor ruine și sărăcie. Este vorba, bineînțeles, despre vikingi, o nație care se află în centrul acțiunii unui

dintre cele mai recente jocuri de calculator.

Un joc ce se adresează tuturor celor pasionați de istoria vikingilor, dar mai ales celor pasionați de RTS-uri, care sunt dornici să vadă unul dintre ultimele titluri ale genului, și totodată unul dintre cele mai bune. Este vorba despre *Saga: Rage of the Vikings*, care ne va pune în situația de a conduce clanul vikingilor în lupta sa împotriva altor rase.

Ca în orice RTS, va trebui să-ți dezvolti populația, utilizând resursele pe care le ai la dispoziție. Vei fi nevoit să-ți dezvolti armele pe care le ai la dispoziție, pentru ca apoi să pornești campanii împotriva diverșilor dușmani. Și când spun dușmani, mă refer la un număr de peste 60 de clanuri împotriva cărora vei avea de luptat. Aceste clanuri pot fi elves, giants, dwarfs, trolls, centaures, fiecare cu particularitățile sale, fiecare cu alt gen de clădiri.

Aproape ca-n realitate

Pentru cei care vor să se familiarizeze cu primii pași ce trebuie făcuți pentru a începe dezvoltarea civilizației, cei de la **Cryo Interactive** au dotat jocul cu opt misiuni tutoriale. Acestea te vor învăța de asemenea cum se realizează pregătirile de luptă. Dacă toate acestea au fost însușite, se poate trece la cele 17 misiuni single ale jocului. Dacă acestea vor fi duse la bun sfârșit, vei avea de câștigat mai mult decât aur. Vei putea fi artizanul unui imperiu care va cuprinde toate rasele pe care le-ai subjugat. În acest scop vei putea încheia alianțe cu clanurile dușmane. Dacă însă vei fi învins, orice urmă a umanității va fi ștearsă de pe fața pământului de către clanurile dușmane. Iar dacă pe calea luptei drepte nu vei putea să-ți înfrângi dușmanii, vei avea la dispoziție și câteva vrăji cu care să-ți elimini dușmanii cei mai de temut.



Încă de la început, din misiunile tutoriale vei observa o serie de elemente care fac din *Saga: Rage of the Vikings* un joc de top în categoria sa.

În primul rând, în fiecare rasă există personaje de sex feminin, și personaje de sex masculin. Până aici nimic nou. Am mai văzut personaje feminine și în alt joc. Chestia nouă vine abia în momentul în care vrei să-ți mărești numărul de oameni. Cum se realizează acest lucru? Nimic mai simplu. Construiești o casă, alegi o pereche de personaje și îi pui să intre înăuntru. După o vreme, în loc de două, din casă ies trei. Mișto, nu?

Asemănător se înmulțesc și animalele domestice.

O altă caracteristică a jocului este reprezentată de succesiunea anotimpurilor, fiecare având anumite particularități. După un mic filmuleț care îți prezintă venirea iernii, zăpada se va așterne peste tot, inclusiv pe clădirile din satul tău. Chiar și natura se află într-o continuă mișcare, astfel încât vei putea vedea norii cum trec pe deasupra satului. Această stare de mișcare este amplificată și de prezența animalelor sălbatice, care pot fi vâdate. Chiar și vântul își schimbă direcția, lucru pe care îl vei putea observa mai ales în momentele în care navighezi pe mare.

De asemenea, vei putea vedea cum oamenii seamănă grâul, vei vedea cum se coace, pentru ca apoi gospodinele să intre în lanul de grâu la secerat. Tot femeile pescuiesc, astfel încât viața bărbaților nu pare să fie foarte grea în satul respectiv. O altă particularitate care face ca jocul să se apropie cât mai mult de realitate, este reprezentată de păstrarea proporțiilor dintre clădiri și personaje.

Concluziile

Din punct de vedere al graficii, producția celor de la **Cryo Interactive** stă foarte bine, grafica 3D de calitate având suport pentru majoritatea plăcilor grafice 3D. Tot la capitolul grafică putem spune că, după fiecare misiune, vei vedea, în funcție de atingerea sau nu a scopului, câte un mic filmuleț. Și dacă tot a venit vorba despre animație, nu putem să nu amintim filmul de introducere, care este foarte bine realizat, și care te face să intri în atmosfera de luptă ce caracterizează tot jocul. De asemenea, secvențe de animație mai pot fi văzute în timpul bătăliilor, sau în momentele în care anumite clădiri mai importante sunt terminate, sau chiar când populația ta pornește o campanie pe mare.

Pentru a îmbunătăți cât mai mult aspectul grafic, producătorii au dotat jocul cu trei nivele de zoom, care-l vor ajuta pe gamer să aleagă modul dorit de vizionare a acțiunii.

Sunetele din joc sunt destul de bune, chiar dacă ceea ce spun personajele este foarte greu de ghicit, probabil că vorbesc într-un dialect al vikingilor, sau scot doar niște sunete lipsite de orice sens. În rest, nimic de obiectat, muzica este destul de bună, doar este muzică celtică originală.

Ca orice RTS de calitate, *Saga: Rage of the Vikings*, este dotat și cu suport pentru multiplayer, care permite un număr de până la opt gameri care pot juca fie împotriva AI-ului, (trebuie menționat că este extrem de dezvoltat!), fie unul împotriva altuia.

Concluzia care se impune este că în domeniul RTS-urilor lucrurile evoluează cu o viteză amețitoare, și cea mai concludentă dovadă a acestui lucru este reprezentată de *Saga: Rage of the Vikings*.

Dr. Pepper



Technical data

Gen:
RTS
Producător:
Cryo Interactive
Distribuitor:
Cryo Interactive



Star Trek: Birth of the Federation

Captain's log... Tocmai am intrat în orbita planetei Level pentru primi cel mai nou joc bazat pe universul Star Trek.

Tineretea mea de gamer mi-am petrecut-o între două jocuri de excepție. Unul a fost Civilization, iar cel de-al doilea Master of Orion. Acesta din urmă m-a făcut să pierd nenumărat ore și chiar zile întregi în fața calculatorului. Astfel încât reîntâlnirea cu o strategie turn-based care își are ca decor spațiul cosmic nu putea fi decât una fericită. Iar faptul că am fost introdus în universul Star Trek transformă această bucurie în extaz. Au urmat ore în șir de explorări, lupte, sabotaje, explozii de bucurie sau de nervozitate, iar cauzele tuturor acestor manifestări vreau să vi le prezint în continuare.

Birth of a new lider

În *Birth of the Federation* ne trezim la conducerea uneia dintre cele cinci mari civilizații atât de familiare fanilor Star Trek: Federația Planetelor Unite, Imperiul Klingonian, Alianța Ferengilor, Imperiul Stelar Romulan sau Uniunea Cardassiană. Plecând din sistemul originar, trebuie să explorăm galaxia, să ne extindem imperiul fie prin colonizare, fie prin asimilare, fie prin cucerire. Vom duce tratative diplomatice cu alte rase, vom face comerț, vom cerceta, vom spiona și sabota. Imensele

noastre flote vor străbate galaxia în lung și în lat măturând în calea lor pe oricine destul de impertinent să ne provoace. Dar Universul ascunde multe primejdii: găuri negre, pulsari sau găuri de vierme fără capăt. Însă dintre toate, cele mai teribile amenințări vin din partea unor rase extraterestre foarte avansate și care apar din când în când prin galaxie. Cei mai periculoși dintre aceștia sunt borgii.

Atunci când ne-am săturat să pulverizăm un AI deja mult prea slab pentru noi sau dacă ne-am săturat să-l vedem pe același AI trișând cu nerușinare, putem încerca să jucăm în multiplayer cu patru prieteni prin LAN, Internet sau modem. Dar până acolo încercați varianta single, pe toate nivelele de dificultate și veți avea ce juca muuuult timp de acum încolo.

Cardassian Union

Cardassienii se mândresc a fi cea mai disciplinată și eficientă civilizație. Înainte de formarea militaristei uniuni cardassiene, Cardassia era o lume săracă ai cărei locuitori mureau de foame și de boli. Chiar dacă un sistem militarist continuă să facă victime, cel puțin au alungat bolile și sărăcia. Într-o societate atât de disciplinată, viața publică este monitorizată și controlată constant. Procesele sunt ținute în mod public, dar numai după ce acuzatul a fost deja găsit vinovat de către anchetatori. Cardassienii au fost la început o rasă pașnică, iar planeta lor mamă a fost leagănul unei civilizații foarte bogate și evoluată care din păcate a dispărut. Cu cinci sute de ani în urmă războiul a lovit crud în acest popor, iar tehnologia și-a câștigat un loc important în societate. O societate care acum se mândrește cu eficacitatea sa militară. Bogățiile moștenite de la civilizația hebitiană au fost cheltuite pentru a finăta războiul cu



Federația și pentru acapărarea de noi teritorii. Teoretic uniunea este condusă de Detapa Council în subordinea căruia se află armata, Central Comand, și securitatea, The Obsidian Order. În realitate cele două corpuri au lucrat autonom și uneori chiar în contradicție. Cardassienii nu sunt ași ai diplomației, principalul lor obiectiv este extinderea teritorială și acapărarea de noi resurse pentru menținerea puternicei armate. Principali adversari sunt Federația și klingonienii, în timp ce cu romulanii și ferengii au avut relații mult mai amicale.

Caracteristici: expansionism, diplomați slabi, militarism, tehnologie avansată.

The beginning

Total începe cu „Space... The final frontier...” și o frumoasă panoramă a galaxiei. Ați ghicit, este filmul introductiv acompaniat de vocea atât de binecunoscută a bravului căpitan Jean-Luc Picard (Patrick Stewart). Urmează apoi bineînțeles multitudinea de setări



Ferengi Alliance

Modul de viață al ferengilor este dictat în special de regula 285 din Rule of Acquisition care sună cam așa: „Odată ce le-ai luat banii, nu-i mai returna”. Ferengii nu vor altceva decât să obțină cât mai mult „latinum”. Obținerea puterii financiare este pentru ei mult mai importantă decât armata sau politica. Din această cauză multe civilizații au făcut greșeala să-i subestimeze. Ferengii sunt tot atât de buni comercianți pe cât de buni sunt oamenii pe post de ambasadori. Ferengi Alliance s-a format în urmă cu 10.000 de ani, odată cu scrierea „constituției” Rules of Acquisition. Ferengii au intrat în lumea galactică în secolul 24 când au cumpărat tehnologia warp de la o rasă mai avansată. Ferengii sunt conduși de un Grand Nagus, care este ajutat de Ferengi Commerce Authority, o instituție ce monitorizează toate tranzacțiile ferengilor. FCA își are sediul pe planeta mamă Ferenginar.



Federația a avut primul contact oficial cu ferengii în 2364, deși aceștia pătrunseseră pe teritoriul teran încă din 2355. În general, ferengii preferă să facă afaceri cu rasele care nu au aflat de reputația de care se bucură Alianța. De aceea primele întâlniri cu civilizațiile sunt pentru ferengi niște șanse uimitoare de a face tranzacții foarte profitabile. Romulanii și klingonienii sunt cei mai aprigi dușmani ai ferengilor, în special deoarece nu au permisiunea de a face afaceri pe teritoriul lor. În schimb cu Federația și cardassienii lucrurile stau exact invers.

Caracteristici: armată slabă, buni afaceriști, guvern autoritar.



pentru joc ce includ dificultatea jocului, numărul de rase minore, mărimea galaxiei, forma galaxiei, nivelul tehnologic de început, condițiile de victorie și „random events”. Pentru cei care nu știu, acesta din urmă stabilește dacă pe parcursul jocului se vor petrece sau nu întâmplări neprevăzute: cutremure sau invazii ale borgilor.

Condițiile de victorie sunt două: domination și revenge. Interesant este faptul că în „domination” trebuie să deții controlul celei mai mari părți a galaxiei, dar aliat cu una dintre celelalte mari puteri, nu cu două sau trei, doar cu una singură.

După ce am trecut și acest hop urmează alegerea civilizației cu care să încercăm să cucerim întreaga galaxie. Fiecare civilizație are calitățile și defectele sale și pentru prima dată de când joc un turn-based, acest lucru este foarte vizibil în timpul jocului. Federația are un succes deosebit în asimilarea raselor minore, datorită abilității diplomatice și nu stau rău nici cu cercetarea

științifică. Orice conflict, declarație de război, bombardare a vreunui sistem sau cucerire prin forța armatei are un efect negativ asupra moralului oamenilor, în timp ce tratatele de pace au exact efectul opus. Cardassienii au un control deosebit asupra moralului locuitorilor, iar flotele lor sunt redutabile. Klingonienii sunt o rasă războinică și în consecință au cele mai puternice nave, până și cele de transport și cele de colonii fiind înarmate.

Orice victorie, orice război declarat, orice cucerire va duce locuitorii imperiului în extaz. În schimb, stau rău la capitolul diplomatie, datorită firii lor războinice, și la spionaj, deoarece o consideră o practică dezonorabilă. Romulanii sunt ași ai spionajului și sabotajului, iar navele lor au un bonus extraordinar „cloaking device”. De ce spun acest lucru? Fiindcă în orice bătălie navele lor fiind invizibile, au de partea lor factorul surpriză care este reprezentat foarte bine în joc. Primul turn al luptei nu acționează decât navele care au fost „cloaked”. Ferengii câștigă mult mai mulți bani decât oricine, navele lor, în schimb, sunt foarte slabe comparativ cu ale rivalilor.

Expansiunea

La început ai un singur sistem, un colony ship și un scout, ca în orice joc de acest gen. E adevărat că dacă ai setat pe un nivel tehnologic avansat vei primi mai

multe, dar mie mi-a plăcut să o iau de la zero.

Toată acțiunea se desfășoară pe o hartă a galaxiei din care la început nu cunoști decât o parte infimă, restul fiind acoperită de „ceață”. Harta are două nivele de zoom: „large map” unde vezi toată galaxia și „small map” unde vezi doar o mică parte. Partea proastă ar fi că nu poți face scroll pe hartă cu mouse-ul, ci doar cu tastele. E adevărat că poți centra harta pe un anumit punct prin double-click, dar atunci când trebuie să o deplasezi mai mult deja devine agasant, iar pe „large map” se lucrează destul de greu. În schimb, harta este plină de informații pe care le poți filtra. Cu „military” vezi unde sunt navele, outpost-urile și bazele stelare, la economic poți monitoriza comerțul, events îți indică în ce sectoare au avut loc principalele evenimente (conflicte, first-encounter) în care ai fost implicat.

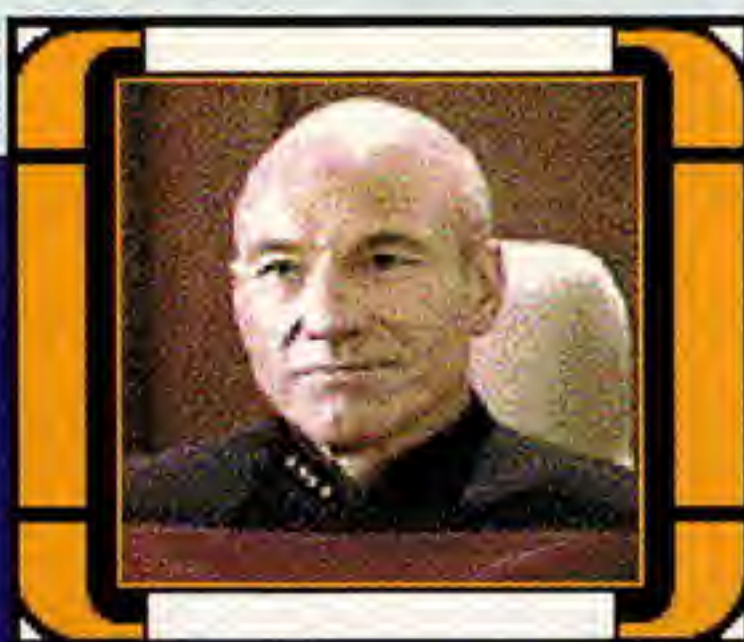
Și cel mai important filtru este „overlay” cu care poți vedea teritoriul tău, traseele navelor, traseele comerciale, bonusurile sistemelor, raza de acțiune, populația și producția. Spre deosebire de Mater of Orion, harta este acum împărțită în sectoare (niște banale pătrate), astfel încât poți trimite acum navele oriunde, chiar dacă destinația nu este o planetă sau un sistem. Poți chiar construi outpost-uri în astfel de sectoare „libere”.

Cum se realizează însă expansiunea? Navele tale se alimentează de la un shipyard sau un outpost, fapt ce le deteremină și raza de acțiune. Sunt trei astfel de raze de acțiune: long (numai scout), medium (majoritatea navelor) și short (nave mai mari). Odată descoperit un sistem, mergi acolo cu un colony ship, dacă poți bineînțeles. În sistem vom întâlni planete colonizabile (notate cu verde), planete ostile care în urma teraformării vor putea fi locuite (roșu, galben) și plante neloicibile (albastru). Colony ship-ul îndeplinește două funcții importante: colonizarea și teraformarea. Încă de la început planetele pot fi



United Federation of Planets

Misiunea flotei stelare de a explora lumi noi și ciudate, de a căuta noi forme de viață și noi civilizații este temperată de Prima Directivă, și anume aceea de a evita amestecul în viața și dezvoltarea oricărei civilizații care nu este membră a Federației. În consecință primele contacte sunt văzute ca fiind cele mai importante și delicate misiuni ale navelor pământene. Din păcate, pentru fiecare întâlnire pașnică, cum a fost cea a lui Zefram Cochrane cu vulcanienii, există cel puțin una periculoasă, ca aceea cu klingonienii, întâlnire ce a și dus la un lung război. Fondată în 2161, Federația este o alianță de planete, al cărei principal scop este explorarea și cercetarea științifică. Până în anul 2373, Federația a reușit să adune un număr impresionant de planete, peste 150. La conducerea Federației



se află un Consiliu Federal, format din membrii cei mai de seamă ai Terrei, Vulcan, Andor, Tellar, Betazed, etc. La rândul lui, Consiliul este condus de un Președinte. De-a lungul timpului, Federația și-a câștigat un renume important în special datorită abilității diplomatice. Cea mai mare reușită a fost Tratatul de pace de la Khitomer care a încheiat războiul cu klingonienii. La ora actuală cele mai mari pericole pentru Federație par a veni dinspre romulani sau cardassieni.

Punctele forte: abilitatea diplomatică, cercetare științifică fructuoasă și o flotă destul de puternică.

teraformate, iar pentru a coloniza un sistem e nevoie doar de un singur colony ship. La teraformare însă, pentru mărirea vitezei de executare poți folosi mai multe nave. Totul în Birth of the Federation se prelucurează la nivel de sistem și nu la cel de planetă. Producția, construcțiile, absolut totul este o sumă a activității tuturor planetelor din acel sistem. Deci, cu cât mai multe planete și mai mari cu atât sistemul este mai bun. Sistemele pot oferi la rândul lor diverse resurse, energie, mâncare și dilithium (fără de care nu se pot construi nave).

Dezvoltarea

Pasul următor după expansiune este dezvoltarea economică și tehnologică. Să ne ocupăm mai întâi de partea economică fiindcă este una dintre cele mai importante. Toți locuitorii, reprezentați în grupuri, muncesc cu spor și hărnicie (dar atenție la moralul lor care este direct proporțional cu productivitatea). Pot lucra în ferme pentru

mâncare, în industria de construcții, în centrale pentru energie, în laboratoare pentru cercetare și în agenții pentru securitate. Cei care nu au unde să lucreze pot fi găsiți în labor pool și caută să le găsești cât mai repede o utilizare fiindcă e păcat să irosești forța de muncă. Toate aceste locuri de muncă vor primi în timp upgrade-uri (nivel maxim 9). Pentru a upgrada, să zicem fermele, selectezi în build pool upgrade-ul respectiv, iar costul acestuia este calculat în funcție de numărul de ferme deja existente în sistemul respectiv. Odată cu upgrade-urile pot apărea alte „probleme”. Automat crescând productivitatea poți lua din lucrătorii respectivi și să-i redistribui. Și atunci rămâi cu un anumit număr de clădiri nefolosite și care continuă să-ți mănânce bani pentru întreținere. „Scrap”... și ai scăpat de problemă. Există și posibilitatea de a lăsa AI-ul să se ocupe de construcții, dar nu este recomandabil.

Cercetarea ca și în Master of Orion funcționează pe baza unor

research points, date de toate sistemele deținute. Există șase domenii: Biotech, Energy, Computer, Propulsion, Weapons și Construction fiecare având câte 10 descoperiri. Odată cu avansarea tehnologică vor deveni disponibile atât upgrade-uri pentru construcții și nave cât și altele noi. Unele clădiri speciale ca și unele rase minore înglobate pot oferi bonusuri pentru un anumit domeniu sau chiar pentru toate.

Diplomația

Odată și odată vom face contactul cu o altă civilizație, fie ea majoră, fie minoră. Și de acum va trebui să ducem lupte și pe tărâmul diplomației, fiindcă și aici putem câștiga multe dacă ne jucăm bine atu-urile. Ce mi-a plăcut este faptul că fiecare rasă vede aceste contacte prin prisma personalității și culturii sale, iar civilizațiile majore au rapoarte și intenții complet diferite privitoare la cele minore. Chiar și modul în care evoluează relațiile refelectă această enormă diferență de idei. O civilizație pașnică este mult mai ușor convinsă să adere la Federație, pe când una războinică va fi atrasă mai mult de Imperiul Klingonian. Cu rasele minore treaba e relativ simplă: le oferi daruri până când atitudinea lor devine cel puțin receptivă, apoi se semnează un tratat de pace, după care urmează afilierea și apoi asimilarea. Pe lângă acestea mai există posibilitatea de a le declara război sau de a le „cere” să declare război unui imperiu. O rasă minoră odată afiliată de o altă civilizație nu prea o mai poți îngloba pașnic în imperiul tău. Cu civilizațiile puternice treaba este mult mai complexă. Prin tratatele de neagresiune e cel mai simplu, fiecare își vede de treaba lui, dar fără să pătrundă cu navele pe teritoriul inamic. De altfel, pentru a se evita o intrare accidentală, jocul a fost astfel conceput încât odată semnat un astfel de tratat, partenerul este scos automat din





raza de acțiune a navelor. Tratatul de pace, care este pasul următor, permite și crearea de trasee comerciale între sistemele celor două imperii. Fiecare sistem poate suporta unul, două sau chiar trei drumuri comerciale, în funcție de numărul de locuitori. Afilierarea deschide automat granițele între cele două civilizații permițându-se pătrunderea navelor și realimentarea pe teritoriul partenerului. Alianța nu mai trebuie explicată, iar un pact de război înseamnă că cele două rase, fără alte obligații între ele, se hotărăsc să atace împreună un alt imperiu. Teritoriile fiecărui stat vor fi reprezentate pe hartă în diverse culori, specifice fiecărei rase. Câteodată la granița dintre două civilizații pot apărea zone hașurate cu ambele culori. Aceste sectoare sunt teritorii disputate și pot deveni monede de schimb în timpul tratativelor diplomatice dintre cele două confederații. Atunci când toate căile diplomatice au fost închise, ceea ce se întâmplă destul de des, nu mai există decât o singură cale...

Războiul

În *Birth of the Federation* războiul înseamnă înclăștări de flote, lasere, torpile și disruptor-e. Spre diferență de *Master of Orion* nu îți poți configura navele așa cum vrei tu, fapt care pentru mulți ar însemna un minus imens. Nu și pentru mine, fiindcă astfel diferențele între rase sunt mai vizibile. Ce-ar fi însemnat dacă ferengii te-ar fi ataca cu Warbird-uri romulane? Deși acest lucru se poate întâmpla, navele putând fi furate dacă securitatea internă este slabă. Lupti și tu cu ce ai și ce îți oferă tehnologia rasei pe care ai ales-o, fapt ce implică o abordare complet diferită a luptelor, în funcție de navele de care dispui și calitățile acestora. Fiecare tip de navă are câte un upgrade, care odată descoperit este aplicat imediat tuturor navelor de acel tip din flotele tale (nota bene). Navele sunt

împărțite pe trei categorii: non-combat, nave neînarmate care odată intrate într-o înclăștare se retrag automat, dacă mai apucă (colony ship, transport ship); fast attack, nave de luptă ușoare și rapide (scout, destroyer); command nave mai mari și cu o putere de foc impresionantă (cruiser, dreadnought). Fiecare navă este tratată individual și chiar au câte un nume fiecare. La început vor circula prin galaxie solitar, însă cu timpul va trebui să le organizezi în flote. O flotă conține maxim nouă nave, indiferent de tipul lor, iar într-un sector poți ține câte flote vrei. Dacă într-un sector se naște un conflict, la el vor participa toate navele aflate în acel moment în zonă. Luptele se dau într-un combat screen 3D în care vezi fiecare navă, flotele poziționate frumos față în față (cel puțin în primul turn) pe toate cele trei axe dimensionale. Este momentul să dai ordine căpitanilor (dacă nu ai ales ca lupta să fie rezolvată automat, lucru nerecomandat). Poți selecta un grup de nave sau doar una singură și să le manevrezi. Și aici totul devine

extrem de interesant, fiindcă ai la dispoziție nenumărate tactici de atac, un atac frontal, un asalt de la distanță, un „hit and run” chiar și abordaje ca pe vremea bătrânilor corsari. Odată terminate ordinele dai „turn”. Și într-o cinematică explozivă începe înclăștare dintre nave. Am uitat să spun că și adversarul dă comenzi navelor în același timp cu tine, ceea ce mi se pare mult mai realist față de MOO unde se lupta alternativ. Un alt pas înainte față de *Master of Orion* este modul de rezolvare al conflictelor când în sector se găsesc mai mult de două rase. În MOO luptai cu una o băteai și apoi luptai cu cealaltă. În *Birth of the Federation* vor lupta toți odată, fapt ce lucrează mult în favoarea alianțelor. Supraviețuitorii bătăliilor vor fi încununați cu experiență, direct proporțională cu dificultatea bătăliei, numărul și calitatea navelor distruse. Acest lucru este foarte important de reținut, fiindcă un echipaj experimentat are șanse din ce în ce mai mari de a

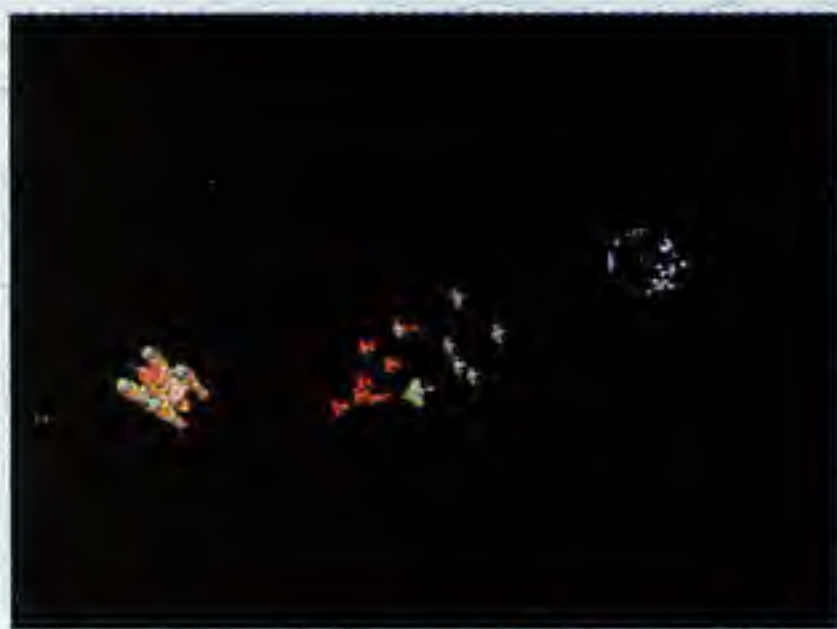
The Klingon Empire

Istoria klingoniană este un lung șir de războaie și cuceriri. O veche zicală klingoniană afirmă că un băiat devine bărbat atunci când poate ține în mână o sabie. Cam prin 600 A.D., Molor the Tyrant a fost asasinat de către Kahless the Unforgettable. Prin actele sale de eroism acesta din urmă a reușit să unească toți klingonienii formând un imperiu de temut. Deși inițial imperiul a fost condus de către Kahless și apoi de un lung șir de împărați, prin secolul XXI, The Klingon High Council a devenit atât de puternic încât a acaparat total puterea și vreme de 300 de ani nici un împărat nu s-a mai aflat la conducere. În 2369, un urmaș a lui Kahless a recuperat tronul, dar puterea a rămas în continuare în mâna consiliului, al cărui lider, cancelarul Gowron, conduce destinele imperiului din First City, situat în sistemul original al



klingonienilor, Qo'noS. Klingonienii nu au fost niciodată mari diplomați, preferând întotdeauna drumul războiului. Primul contact cu Federația a și dus la un conflict teribil, încheiat doar în momentul în care cancelarul Gorkon a murit. Principali adversari ai klingonienilor sunt cardassienii care devin o putere militară din ce în ce mai apreciată și ferengii care nu au nici o urmă de onoare.

Puncte forte: cele mai puternice nave, sistem guvernamental autoritar, dar foarte slabi la capitolul diplomatie.



scăpa nevătămat și din conflictele următoare. Iar un echipaj „legendar” poate face minuni chiar în bătălii care par pierdute. Odată distrusă flota inamică vei dori poate să începi cucerirea sistemelor lui. Acest lucru se realizează în două etape. În primul rând cu navele de luptă cu care va trebui să distrugi apărarea defensivă, după care cu un anumit număr de transportoare vei încerca aterizarea. Aceasta este rezolvată automat și depinde de numărul de transportoare, puterea lor de invazie, numărul de locuitori ai sistemului și de bonusurile defensive oferite de sistem. Poți cuceri în acest mod și rase minore, dar există riscul de a fi eliberate, când ți-e lumea mai dragă, de către adversar.

Războiul se poate duce și pe alt plan, cel al spionajului și sabotajului. Ai securitatea internă căreia i se și atribuie cea mai mare parte a fondurilor. Și apoi pentru fiecare adversar opțiunea de spionaj sau sabotaj. Acestea se pot realiza în patru domenii: militar, economic, tehnologic sau general (agenții tăi profită de orice informație pe care o pot obține). La fel ca și în cazul cercetării poți obține bonusuri importante datorate unor clădiri sau rase minore.

Mai aveam atât de multe să vă spun, dar din păcate spațiul alocat acestui articol s-a terminat. Încă odată **Microprose** ne demonstrează că sunt cei mai buni producători de strategii turn-based, indiferent de decorul în care se desfășoară.

The Romulan Star Empire

Romulanii sună un amestec ciudat de contradicții. Pot fi tandri și gentili, dar pot avea și izbucniri violente de o cruzime nemăitâlnită. Ca personalitate sunt foarte încrezători și aroganți în același timp. Ei preferă întotdeauna să contracareze acțiunile unor posibili inamici decât să fie luați prin surprindere. În același timp, spionii romulani sunt răspunzători pentru nenumărate incidente tragice petrecute peste tot în galaxie. Tot ei sunt bănuți și pentru războiul civil din Imperiul Klingonian. Agenția lor de securitate, Tal Shiar, este atât de bine organizată încât spionează nu numai adversarii, ci și proprii cetățeni. Romulanii sunt originari de pe Vulcan, strămoșii lor părăsind planeta mamă, atunci când Surak a instaurat pacea pe planetă, stabilindu-se pe planetele gemene Romulus și Remus. Datorită izolaționismului pe care și l-au autoimpus nu se cunosc prea multe detalii despre organizarea



internă a imperiului. Din câte se știe imperiul este condus de un Praetor cu ajutorul unui senat. În relațiile cu celelalte civilizații, romulanii s-au dovedit a nu fi demni de încredere, de vreme ce urmăresc doar propriile țeluri. Prin 2266, romulanii au pus la punct un sistem de cloaking pentru nave, reușind astfel să rupă aproape total contactul cu celelalte rase, în special cu Federația. Inițial aliați cu klingonienii și cardassienii, au renunțat repede la tratate. Iar în ce privește Federația și ferengii au evitat orice contacte diplomatice ferme din motive necunoscute.

Caracteristici: izolaționism, flotă puternică, spioni formidabili.

Sper ca și în continuare să se mențină acolo sus în top, spre binele nostru al gamerilor. Până la următoarea provocare rămânem cu

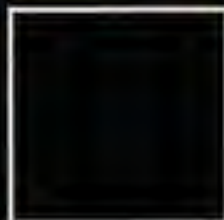
Birth of the Federation, cu Federația, cu Romulanii, cu Borgii, etc...

Claude



Technical data

Gen:
Turn-based strategy
Producător:
Microprose
Distribuitor:
Microprose



RAGE of MAGES II

NECROMANCER

Vecinii noștri de pe Volga ne-au luat-o mult înainte cu producția de jocuri. Iată că deja au lansat și o continuare...

Toamna anului 1998 a însemnat lansarea pe piața mondială a unei tinere companii rusești. Contractul semnat atunci cu **Monolith** pentru distribuția jocului *Rage of Mages* a fost o adevărată mină de aur. Și iată că la numai o jumătate de an, un timp foarte scurt față de cum suntem obișnuiți, **Nival**, fiindcă de ei era vorba, au lansat continuarea, *Rage of Mages II: Necromancer*. Și nu este doar o continuare aruncată în grabă doar pentru a profita de pe urma succesului predecesorului său, ci un produs cu adevărat bun. Stau și mă întreb, de vină să fie cei peste 80 de ani de comunism suportați (numai că după cum știm se producea cantitate nu și calitate)? 15 aprilie este data la care jocul a fost lansat în Rusia sub titlul de *Allods II: Necromancer*, iar imediat după aceea și în restul lumii.

Raising from the dead

După cum probabil știți deja, *Rage of Mages* era o combinație foarte reușită de RPG și RTS. Aveai un grup de eroi cu care mergeai și înfruntau adversarii într-un stil foarte asemănător *Warcraft*-ului. Treceai din misiune în misiune încercând să rezolvi misterul, dar din păcate acest lucru era mult prea liniar. Iar producătorii sunt

conștienți de acest lucru, dovadă faptul că în *Rage of Mages II* lucrurile stau cu totul altfel.

Deși la început îți lasă impresia că nu s-a schimbat nimic la acest capitol, foarte curând îți vei da seama că te înșeli. Odată ajuns în Kaarg, capitala alodului Yases, care va deveni un fel de bază de operațiuni, îți vei putea îndrepta pașii spre orice quest dorești. *Rage of Mages II* are peste 40 de quest-uri diferite. E adevărat, n-am stat să le număr pe toate și nici să le



termin, asta și datorită faptului că unele sunt create pentru a fi rezolvate doar cu ajutorul magilor, altele doar pentru luptători. Dacă veți primi vreodată la începutul questului acest mesaj „this mission can be accomplished only by a skilled hero” să știți că acesta este motivul.

Tu, eroul principal, ești un aventurier necunoscut, dar cu ambiții mari, originar din alodul Uimoir. Alodurile sunt un fel de insule care nu pot exista decât dacă pe ele este prezent un Great Mage. În Uimoir această importantă funcție o îndeplinește un bătrân și respectat mag pe nume Skranken. Cu foarte mult timp în urmă el făcuse o prostie, eliberase un demon pe care mai apoi a reușit să-l înfrângă cu ajutorul altor magi, al druizilor și al elfilor. Se pare însă că el a simțit că aceleași

forțe magice care au eliberat în trecut demonul sunt pe cale de a fi activate din nou. Iar bănuiala planează asupra tânărului mag Urd, urmașul lui Yakke la cârma alodului Yases. De aceea, el a chemat eroii răspândiți prin ținut pentru ai trimite să investigheze și să-i confirme sau infirme suspiciunile.

Din păcate pentru bătrânul mag un singur om răspunde provocării lansate. Și ați ghicit, acel om ești tu. Cam astea fiind singurele informații, pornești la drum spre capitala alodului, Kaarg. Odată ajuns acolo, primul lucru pe care e indicat să-l faci este să vizitezi prăvălia și hanul. În magazin poți cumpăra orice de la armuri și arme, la poțiuni și obiecte magice cu care să-ți dotezi eroul. Tot aici vei vinde obiectele adunate de prin călătoriile tale și pentru care nu ai nici o întrebuințare.

La han te vei întâlni cu diverse personaje, dintre care unele sunt mercenari gata să sprijine o cauză nobilă pentru un pumn de galbeni, pe când alții sunt doar în căutarea unui ajutor. Un mag al cărui turn e asediat de monștri, un țăran al cărui sat e atacat de un dragon, până și necromancerii mai au nevoie de tine pentru a elimina câte un grup de rebeli. Toate aceste misiuni înseamnă gălbenași în punga ta, plus experiență și ce mai găsești tu pe acolo.





De ce am spus până și necromancerii? Fiindcă de fapt aceștia sunt inamicii. Se pare că în Yases, împăratul, cu sau fără voia lui, se află la cheremul necromancerilor, care mai nou fac legea prin regat. Și din păcate pentru locuitorii săi, faptele la care se dedau nu sunt tocmai dintre cele mai nobile. După ce te-ai echipat și ți-ai mai angajat eventual un mercenar, pleci să rezolvi unul dintre aceste S.O.S.-uri, sau poți să continui investigațiile, la alegere. Atenție la angajarea misiunilor și la alegerea misiunilor. Fiindcă fiecare dintre acești bravi luptători își rezervă dreptul de a-și lua o mică pauză după fiecare quest dus la capăt.

Să nu aveți surpriza că mergeți singur acolo unde o mână de ajutor ar fi binevenită. Și dacă se întâmplă acest lucru, nici o



problemă fiindcă *Rage of Mages II* îți permite să abandonezi misiunea și să te întorci în Kaarg pentru a încerca o alta. Oh! Și era să uit! Spre diferență de *Rage of Mages*, acum poți angaja și orci sau trolli, asta bineînțeles după ce le-ai câștigat încrederea.

Into the battle...

Și am ajuns la partea jocului în care vă veți petrece cea mai mare parte a timpului și care vă va și scoate cei mai mulți peri albi. Fiindcă, dacă la început misiunile sunt niște croaziere de plăcere, mai încolo vei avea nevoie de foarte multă dexteritate și inteligență pentru a le putea duce la capăt.

Inamicii sunt acum mult mai inteligenți, deși câteodată nu o arată. Al-ul lor, cât și cel al eroilor tăi este bine pus la punct, deși mai are unele scăpări. Nu întotdeauna păstrează formația în care i-ai așezat și se mai întâmplă să ocolească prea mult ca să ajungă unde i-ai trimis.

Ca și în *Rage of Mages*, atunci când sunt selectați, eroii au reprezentată cu o bandă verde sănătatea, iar magicienii cu albastru mana. Partea frumoasă este că amândouă sunt regenerabile și nu trebuie să



folosești „n” poțiuni pentru a reajunge la maxim. Acest lucru dă un sens cu totul nou tacticii de gherilă. Acolo unde sunt foarte mulți adversari și nu ai nici o șansă îi poți atrage, omori doi-trei după care fugi cât te țin puterile. Îți refaci energia și ataci din nou până când reușești să elimini rezistența.

La lucruri bune vreau să amintesc faptul că pe parcursul bătăliei magicienii nu stau deloc liniștiți în colțul lor. Dacă nu îi folosești pentru diverse acțiuni, atunci ei vor vindeca și vor proteja luptătorii. Deși se mai întâmplă să-și folosească talentele acolo unde nu trebuie. Un alt element pe care doresc să-l pun la lucrurile pozitive este modul în care evoluează eroii. Pentru fiecare





luptă ei primesc niște puncte de experiență (câte? Nu știi, că nu-ți arată!), dar cel mai important, dacă lupți cu sabia atunci îi va crește dexteritatea în mânuirea acelei arme, la fel și magicienii cu diversele tipuri de magii.

Și pentru că tot am ajuns la magii: câteodată ai în trupă mai mulți magicieni, fiecare cu știința sa.

Dacă îi selectezi pe toți în cartea de magii, pe care o poți ține tot timpul deschisă, vor apărea toate magiile cunoscute de toți vrăjitorii selectați. Astfel că în timpul luptei doar selectezi magia și o aplici, iar vrăjitorul care o poate efectua va trece la treabă.

Mai sunt și lucruri iritante, așa putea spune. De multe ori aventurieri tăi se poticnesc tocmai atunci când trebuie să fugă mai repede. Și după părerea mea eroii se mișcă totuși mult prea încet, mai ales atunci când le dai ordinul de retragere.

Și era să închei fără să amintesc de unul din lucrurile importante. Grupul tău va fi alcătuit din eroi permanenți, ușor de recunoscut după mantia portocalie pe care o

poartă și mercenari. Dacă aceștia din urmă pot muri în timpul luptei, pierderea unuia dintre cei orange înseamnă reîncărcarea jocului de la ultima salvare. Deja se aud zvonuri de posibila apariție la începutul anului 2000 a părții a treia a seriei.



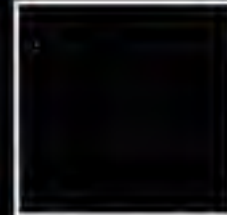
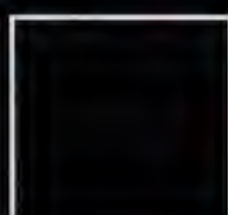
Nu pot să fiu decât mulțumit și să sper că lucrurile vor fi din ce în ce mai bune, fiindcă, după cum o arată cei de la Nival, sunt capabili de fapte mari; și după cum am mai spus odată o să mai auzim de ei...

Claude



Technical data

Gen:
 RPG/RTS
Producător:
 Nival
Distribuitor:
 Monolith



Review Special



GT Interactive Software Company

Cel mai serios concurent al celor de la ID Software...

GT Interactive Software Company, unul dintre cei mai mari producători și distribuitori de jocuri pentru PC, Macintosh, PlayStation și Nintendo, are o istorie foarte scurtă. Ea începe în 1993 odată cu inaugurarea sediului din New York. Produsele lor au acoperit trei categorii: acțiune, strategie sau soft interactiv.

Succesul enorm pe care l-au



avut pe piață (numai anul 1997 le-a adus un profit de aproape 600 milioane de dolari!), nu a însemnat pentru GT o adormire pe laurii victoriei. Ei și-au propus să profite cât mai mult de aprecierile publicului. Și astfel au apărut noi sedii prin San Francisco, Salt Lake City, San Luis Obispo, Minneapolis, Edisodn, Seattle, Austin, Londra, Paris, Hamburg, și Sidney. Și tot astfel au apărut studiouri noi de producție, fie achiziționate, fie construite de ei. Rezultatele investițiilor s-au văzut rapid, titluri precum *Unreal*, *Duke Nukem*, *Total Annihilation*, *Abe's Exodds* sau *Deer Hunter* fiind apreciate peste tot în lume.

Dacă tot am amintit de multitudinea de studiouri deținute de GT Interactive, hai să vi le și prezint pe scurt.

Humongous Entertainment, fondată în 1992 cu sediul în Seattle, produce în special soft interactiv pentru copii. Acest studio a fost cumpărat de către GT Interactive în 1996. Dintre produsele sale, cele mai cunoscute sunt *SPY Fox* și *Freddi Fish*, care au și devenit unele

dintre cele mai comercializate produse ale studioului, sub orice formă, de la puzzle-uri până la figurine de plastic și chiar desene animate.

Cavedog Entertainment a fost primul studio înființat de GT Interactive, lucru ce se întâmplă prin 1995 la Seattle. Primul produs care a ieșit pe poarta acestor studiouri a fost *Total Annihilation*, care va fi urmat cât de curând de *Total Annihilation: Kingdoms*.

Oddworld Inhabitants, este un studio deținut în proporție de 50% de către GT Interactive. Și ce jocuri credeți că a produs? Bineînțeles, *Abe's Oddysee* și *Abe's Exodds*.

SingleTrac este un alt studio construit de GT Interactive. Produsele sale sunt destinate exclusiv deținătorilor de PlayStation, iar dintre acestea amintesc *War Hawk*, *Twisted Metal*, *Twisted Metal 2* și *Jet Moto*. Este unul dintre cei mai bine cotați producători din domeniu alături de Squaresoft.

GT Value Products este o mică echipă ce coordonează *Wizard Works* și *Slash*. Dacă nu știți prin ce sunt cunoscute în lume aceste două companii nu vă spun decât două nume: *Deer Hunter* și *Deer Hunter II*.

Bootprint Entertainment este cel mai nou membru al familiei GT Interactive. Deschis în 1998 și condus de Rod Nakamoto, acest studio lucrează acum cu sârg la primul său joc, un action/strategy ce va fi lansat cândva prin anul 2000.

Reflections este un producător de titluri pentru PlayStation



înființat în 1984 la Londra. *Destruction Derby* și *Destruction Derby 2*, principalele lor produse au avut un succes enorm pe piață. La fel ca și jocurile produse pentru computerele Amiga, dintre care amintesc *Shadow of the Beast*.

Legend Entertainment este unul dintre cele mai prolifiche studiouri cointolate de GT Interactive. Din 1989, de când a fost înființat, a produs peste 16 jocuri, printre care *Mission Critical*, *Death Gate*, *Shannara*, *Eric the Unready* și *Star Control*. Compania își are sediul în Northern Virginia.

După cum se vede, GT Interactive este o companie tânără, care însă într-un interval foarte scurt de timp, a reușit să se dezvolte enorm. Vorba românului: „a crescut într-un an cât alții în șapte”. În mod cert va mai avea multe de spus în lumea jocurilor până când vor dispărea sau poate vor fi achiziționați la rândul lor de alți mamuți.

Claude

Shadow Warrior



După masivul succes pe care l-au avut cu Duke Nukem 3D, cei de la 3D Realms s-au gândit că nu ar strica să încerce crearea altor shooter-e 3D. Au început cu Blood, dar s-au cam plictisit de el pentru că au vândut drepturile de autor celor de la Monolith și s-au apucat de un proiect mult mai ambițios pe care l-au intitulat Shadow Warrior. „Luptătorul din umbră” este un shooter 3D în care personajul principal este un ninja, pe nume Lo Wang.

O poveste scurtă...

Versiunea finală a jocului are numai două episoade „Enter the Wang” care are 4 nivele și „Code of Honor”, care are 18 nivele. Chiar dacă este despărțit în două episoade, scopul principal al jocului este ca tu să salvezi lumea de dictatorul Zilla.

Primul episod, cel cu care și demarează acțiunea, începe cu dorința ta de răzbunare contra lui Zilla, pentru asasinarea mentorului tău, sensei Master Leep. Tot aici vă veți deprinde cu mișcările și posibilitățile de luptă ale personajului (este un fel de inițiere în marea aventură care începe în al doilea episod). Din nivel în nivel descoperi că Zilla este mult mai puternic decât credeai, iar acțiunile sale au drept scop subjugarea întregii lumi (firul

Întotdeauna m-au fascinat războinicii ninja și felul lor de a lupta. Acum am ocazia de intra chiar eu în pielea unui astfel de luptător...

poveștii se accentuează odată cu înaintarea în joc). Pașii rie sunt purtați prin tot felul de medii interesante, dar toate au o legătură cu omuleții mici și galbeni. Vom lupta într-un aeroport japonez (are un turn de control, avioane care decolează sau aterizează, putem vedea locuri în care au avut loc accidente și au rămas doar mormane de fiare), ne vom plimba pe puntea unei nave militare care este încă activă. Pentru ca acțiunea să fie și mai interesantă există posibilitatea de a conduce diferite vehicule și chiar bărci. În plus, vom cerceta tot felul de locuri din marile orașe japoneze.

Inamicii pe care îi întâlnim prin joc sunt fie oameni, fie un fel de creaturi ale întinericului. Nu vor lipsi ninjuții care știu să devină invizibili, să lupte bine și să arunce grenade când te aștepti mai puțin, ba chiar unii după ce mor se întorc sub formă de spirite pentru a continua lupta începută cu tine. După toate încercările la care suntem supuși vom avea în final șansa de a lupta contra celui Zilla de care tot vorbeam. Cât de puternic este sau dacă arată sau nu ca o Godzilla va trebui să aflați singuri.



Sayonara!

Dacă tot ne apropiem de sfârșit, vreau să vă spun câteva lucruri despre grafică și feeling-ul care apare în *Shadow Warrior*. Chiar dacă are multe lucruri noi și diferite față de Duke, un engine îmbunătățit, diferite aspecte grafice interesante (podelele din dojo reflectă tot ce este în cameră, asemenea unei oglinzi), jocul nu reușește să capteze interesul și astfel să petreci nopți albe cu el. Un alt lucru supărător este faptul că hărțile din nivele au fost create de mai mulți designeri. Știm și noi cum este ca unul să aibă o idee, o viziune despre ceva și altul să încerce să o pună în practică, pur și simplu nu iese ideea originală.

Grafica este o mixtură între 2D, 3D care uneori supără, iar efectele nu se compară cu cele din Duke (nu sunt explozii impresionante, iar creaturile când mor nu reușesc să te convingă de acest lucru). Cu aspecte pozitive și negative (nimeni nu este perfect) *Shadow Warrior* este un titlu care merită o șansă.

Ny6

Technical data

Gen:
Shooter 3D
Producător:
3D Realms
Distribuitor:
GT Interactive



Mortal Kombat 3



Mortal Kombat 3 face parte din seria Mortal Kombat a cărei tematică, după cum cred că știu majoritatea gamerilor, este lupta corp la corp. Până la apariția lui MK1, Street Fighter deținea supremația acestui gen. Grafică bună, efecte speciale spectaculoase, personaje noi și variate, toate acestea au făcut ca MK 3 să ajungă în topul preferințelor. Poate vă imaginați că totul se rezumă la lupta dintre două personaje. Ei bine, nu! La baza jocului stă o poveste destul de interesantă. Shao Kahn, imperatorul Outworld-ului, și-a pus în cap să cucerească Pământul și să îi extermină pe toți locuitorii acestuia. Pentru a realiza acest lucru el trebuia să câștige 10 bătălii contra celor mai buni luptători pământeni. Povestea lui MK1 începea cu faptul că Shao a câștigat 9 bătălii, iar a zecea o reprezenta chiar cea din joc. Aici pământenii au învins! În MK2, bătălia trebuie să se dea pe tărâmul din Outworld, lucru ce îngreunează sarcina luptătorilor umani, iar rezultatul este câștigarea unei singure lupte. În sfârșit, în MK3 toată umanitatea a dispărut, sufletele lor au fost preluate de Shao Kahn, iar ultimii supraviețuitori sunt o echipă de luptători profesioniști. Există trei forme de joc: Single-player – alegi un luptător, selectezi nivelul de dificultate care oscilează între „Wuss” și „Yeah, right”, după care

Ce poate fi mai distractiv decât să îți bați măr, virtual vorbind, prietenul cel mai bun.

poți selecta modul de joc (de care depinde numărul de personaje cu care te lupți); Two-player – unul contra altuia pe același tastatură sau prin intermediul unui modem și Tournament – este bătălia supremă, în care îți alegi nouă luptători, iar calculatorul își ia tot nouă, după care începe lupta, până în momentul în care ultimul războinic dintr-o echipă cade la pământ.

Fight for your life!

Pentru început trebuie să vorbim puțin despre personajele care apar în această versiune. O parte din luptători au apărut și în MK1/MK2: Sonya, Kano, Shang Tsung, Sub-Zero, Kung Lao, Jax și Liu



Kang. Unul din personajele vechi este și Smoke cu excepția că el a fost transformat într-un cyberninja. Apar noi luptători: Stryker – un fost polițist, Kabal – un personaj mascat, Nighwolf, Sheeva – un bodyguard cu patru brațe și doi cyberninja – Cyrax și Sektor. Cu excepția celor doi boss-i și a lui Smoke poți lupta cu oricare luptător dorești (iar dacă folosești cheat-urile poți lupta chiar și cu ei). Fiecare personaj are o serie de lovituri (pumni,



picioare) plus câteva lovituri speciale. Acestea pot fi: aruncarea de mingi de foc, teleportarea, încărcarea electrică a corpului. Sub-Zero poate face clone din gheață, Smoke devine invizibil, iar Shang Tsung își poate schimba forma după cum dorește. Bătăliile au loc în 12 nivele diferite, cu grafică 3D, toate animate în background, unele având chiar două nivele (la un moment dat cu o lovitură puternică, un uppercut, poți trimite adversarul în celălalt nivel după care sari și tu acolo și continui lupta). Un aspect foarte important al acestui joc este că MK3 este primul din seria MK-urilor în care apar loviturile combo.

Mortal Kombat a scris istoria și se pare că vor mai exista multe continuări ale sângeroasei serii.

Nyk



Technical data

Gen:
Beat'em'up
Producător:
GT Interactive
Distribuitor:
GT Interactive



Unreal

Țigara fumegă în colțul gurii...Din țeava gun-ului meu iese un firicel de fum...Tocmai terminasem de mătrășit o duzină de inamici. Când deodată un glonț nemilos...

Cred că este limpede pentru toți. Într-un astfel de joc: timing is everything! În ultimii ani au apărut foarte 3D shooter-e care mai de care mai captivante. Însă doar câteva dintre acestea au reușit să se impună ca niște realizări de excepție. Sunt convins că fiecare dintre voi a jucat sau măcar a auzit de Quake, Doom, Duke Nukem sau *Unreal*. Acestea au fost jucate și apreciate de către gamerii din toată lumea. Și asta pentru că erau într-adevăr de calitate.

Un titlu cum este *Unreal* trebuie jucat până la capăt pentru a-i gusta întreaga frumusețe. Spun asta deoarece unii ar putea spune: Țăă... drăguților, nu știu ce găsiți voi frumos la un astfel de joc? Ho, ho dragii mei, nu vă enervați! Lăsați-l pe marele Snake să îi răspundă: Bătrâne, I want to tell you something! Nu știu alții cum sunt ...dar mie îmi place la nebunie să înroșesc monitoarele cu sânge(le inamicilor

dintr-un astfel de joc). Oricum nu cred că este cazul să țin acum o teorie despre genul first-person. Mai bine să vorbim despre ceea ce ne interesează.

It's Unreal!

Acțiunea jocului are loc într-o lume terifiantă în care pericolele te pândesc la tot pasul. Vă veți trezi prizonier la bordul unei nave stelare care a trebuit să aterizeze forțat pe o planetă extraterestră. Se pare că această planetă este foarte bogată în zăcămintele de Tarydium care reprezintă o sursă de putere electromagnetică pentru sistemul de navigație al navelor stelare. Destinul face ca voi să fiți printre supraviețuitori. În afară de voi, pe această planetă mai există o altă formă de viață extraterestră cunoscută sub numele Skaarj. Aceștia reprezintă o rasă sălbatică și criminală care au înrobit populația



pașnică din această lume și au secăt planeta de resursele ei naturale.

Problema supraviețuirii va fi deosebit de usturătoare, având în vedere că nu dispuneți de nici o armă. Deci sunteți obligați să acționați cu maximă atenție pentru că miza este foarte mare: viața voastră. Nu uitați că vă aflați într-o lume total necunoscută vouă, o planetă extraterestră.

Cei de la Epic MegaGames au reușit să creeze o lume extraordinară pe care voi o veți descoperi în amănunțime. S-a insistat foarte mult asupra detaliilor: lumini, umbre și penumbre; țișetele celor torturați care se aud în întuneric. Grafica 3D este deosebit de bine realizată, combinată cu sunetele de arme sau de durere creează o atmosferă copleșitoare. Pe cer poți observa nori și păsări care zboară pe cerul negru luminat de razele palide ale lunii. Scena navei cu care ați eșuat pe această planetă este deosebit de expresivă.

Nu contează ce scenă din joc vă alegeți să descrieți căci concluzia pe care o veți obține va fi aceeași: grafica este bestială. *Unreal* arată pur și simplu fantastic, de la creaturile pe care le veți întâlni în joc până la background-uri.



Screenshoot-urile alăturate îmi susțin părerea din toate punctele de vedere. Fiecare cameră, fiecare nivel a fost realizat în cel mai mic detaliu. Nu îmi vine în minte nici un joc în care să se fi insistat atât de mult asupra detaliilor cum se întâmplă în *Unreal*. În acest moment îmi vine în minte o întrebare firească: Să fie grafica din *Unreal* mai tare decât cea din *Quake*? Poate că da, poate că nu. Părerea mea este că acest lucru depinde de gustul fiecăruia. Însă din unele puncte de vedere *Quake 2* pare parcă puțin mai „tridimensional”.

Cei care sunt slabi de inimă vor avea adevărate palpitații. Spun asta deoarece chiar și cei mai tari dintre voi vor tresări la cel mai mic zgomot și își vor descărca jumătate din încărcătura armei în acea direcție. Acest lucru nu era posibil dacă nu aveam parte și de un sunet pe măsura graficii. Dar sunt convins că o dată ce v-ați obișnuit cu atmosfera din *Unreal*, veți reuși să vă păstrați sângele rece și să acționați cu calm în orice situație, fie ea oricât de grea. Aceasta este esența unui combat de cea mai bună calitate în care este loc doar pentru cei mai buni. Așa trebuie să arate un joc de acțiune! Voi ce spuneți?

Acțiune până la refuz!

Arsenalul din *Unreal* este unul deosebit de bogat. Asta înseamnă că vă stau la dispoziție mai multe



tipuri de arme cu care vă puteți apăra de crunta rasă Skaarj. Armele reprezintă una din cele mai importante părți a unui astfel de joc. Așa că cei de la **Epic Mega-Games** au încercat să le diversifice cât mai mult. Asta deoarece situațiile cu care te vei confrunta vor fi din cele mai diferite. În fiecare dintre aceste situații arma potrivită vă va putea scoate din necaz foarte ușor.

Gameplay-ul este specific pentru un shot'em up, adică ucizi tot ce prinzi în cale. Însă, spre deosebire de alte 3D shootere în care te aștepti să dai peste niște dușmani la orice colțisor, în *Unreal* bătăliile sunt parcă puțin mai surprinzătoare. Astfel că în *Unreal* nu prea știi la ce să te aștepti. Inamicii cu care te vei întâlni sunt deosebit de inteligenți și se află în acele locuri dintr-un motiv bine stabilit (au o misiune).

Sunt convins că până în momentul de față această realizare a firmei **Epic MegaGames** a fost jucată și răsjucată. Este și normal dacă stăm și ne gândim că avem de-a face cu ceva de calitate. De la apariția sa și până acum s-au spus o mulțime de lucruri bune și rele (dar parcă mai mult bune). Dar verdictul final asupra acestui titlu l-ați dat voi. Pentru a nu risca să



vă plictisesc cu prea multe amănunte ar fi bine să mă opresc aici. Chiar dacă *Unreal* a apărut acum un an sunt convins că mulți dintre gameri încă îl mai joacă. Este normal. Doar este vorba despre *Unreal*! Nu?

Wild Snake

Technical data

Gen:
3D shooter
Producător:
Epic MegaGames
Distribuitor:
GT Interactive



Total Annihilation

Strategie la un alt nivel sau un fel de a privi câmpul de luptă! Ce a însemnat Total Annihilation pentru RTS-uri și cum a fost acesta primit de gameri.

Sunteți sătui de strategiile în care ai de-a face cu personaje din sânge și carne? Dacă da, atunci puteți încerca *Total Annihilation*. Subiectul este scurt: două mari puteri, The Core și The Arm, au o răfuială care durează din vremurile străvechi. În aceste conflicte, milioane de oameni și mii de lumi și-au găsit sfârșitul. Acum a venit vremea ca tu să învingi sau să fii învins. În această strategie gamerul preia controlul asupra lui The Commander, un robot din viitor care are abilitatea de a construi la nivel de atomi.

Aici vom avea doar două tipuri de resurse pentru construcții: metal care se extrage numai din locuri speciale sau se materializează cu ajutorul tehnologiei și energie care poate fi produsă în mai multe moduri: cu ajutorul energiei solare, cu ajutorul vântului, cu centrale geotermice sau nucleare. Indiferent de partea cui ești, va trebui să construiești, să te aperi și să cucerești fiecare palmă de pământ călcată de inamici.

Vei trece prin 25 de nivele care mai de care mai variate și mai

interesante. O parte din misiuni corespund genului clasic de strategie: aduni resurse, construiești fabrici și pornești la atac, scopul misiunii fiind distrugerea a tot ce mișcă pe hartă. Acest lucru devine plictisitor la un moment dat, așa că avem și ceva misiuni în care dispunem de unități și chiar construcții limitate pentru a duce la bun sfârșit misiuni de genul: capturarea unei porți interdimensionale, distrugerea unui anume obiectiv fără să razi neapărat totul de pe hartă etc.

În primul și în primul rând, la un titlu de strategie trebuie să vorbim despre grafică. Un RTS nu poate avea succes fără un design reușit. Din acest punct de vedere puteți sta liniștiți, pentru că unul din punctele tari al acestui titlu este grafica. În *Total Annihilation* vom întâlni tot felul de efecte speciale care aduc ceva mai multă culoare acțiunii. Trupele și clădirile sunt realizate destul de bine, existând o proporție bine determinată. Cel mai important aspect este însă reprezentat de variațiile terenului, astfel încât unitățile vor putea de exemplu să beneficieze de avantajele pe care le poate oferi un deal.

La război înainte...

Este specific strategiilor să începi jocul cu un număr limitat de unități și tehnologii pentru ca pe parcursul misiunilor să primești câte ceva nou (o fabrică, o unitate specială).



De fapt, acest lucru este partea interesantă a unei strategii, te chinui să termini un nivel pentru a vedea ce apare nou, ce arme speciale ai la dispoziție, ce poți construi nou.

În majoritatea misiunilor nu trebuie să faci altceva decât să elimini toate unitățile de pe o hartă (acest lucru este supărător pentru că în fiecare strategie de acest gen trebuie să aștepti un timp până reușești să construiești tot ce îți trebuie pentru a pleca la atac).

Dar să vorbim puțin despre armele de gabarit mare. Avem turnuri de apărare de laser și turnuri grele (Big Bertha) cu ajutorul cărora poți trage la distanțe considerabile pe hartă (te folosești de radarul de care dispui).

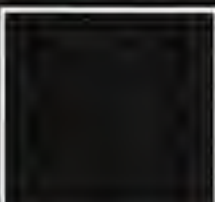
Acum să vă dau un mic sfat. După ce treci de vreo 8-10 misiuni ai posibilitatea de a construi aeroporturi avansate. Odată ce poți construi așa ceva, nu mai are sens să construiești fabrică de vehicule și de roboți. La început construiești turnuri laser pentru apărare, după care construiești Hawk-uri (avioane rapide care distrug alte avioane) și Brawler-e (avioane care planează într-un anumit loc și aruncă torpile). Cu ajutorul acestor două tipuri de avioane poți distruge tot ce îți stă în cale. Acestea fiind zise, ar fi cazul să treceți la treabă.

Nyk



Technical data

Gen:
3D shooter
Producător:
Epic MegaGames
Distribuitor:
GT Interactive



Imperium Galactica

Cred că se poate spune că titlurile hibrid, care conțin elemente din mai multe genuri, sunt unele din cele mai apreciate pe piața jocurilor.

Așa și cu *Imperium Galactica*. În genere este un mixaj din mai multe genuri. Conține elemente de aventură, de lupte spațiale și de management de colonii, într-un cuvânt am putea spune că avem o strategie extrem de complexă. Fundamental jocul are o serie de ranguri care trebuie atinse. Acest sistem de avansare treptată face ca întreaga acțiune să fie mai palpitantă, mai interesantă. Pe măsură ce înaintezi în rang primești diferite sectoare din galaxie, te lupți cu anumite specii, ai acces la un număr mai mare de tehnologii. Pentru început vei începe cu gradul de locotenent, vei avea colțul tău din galaxie pe care trebuie să îl aperi cu ajutorul unei nave (The Destroyer) de pirății spațiului și de orice altă amenințare. Ajuns Căpitan vei primi o altă navă (The Cruiser) și vei avea acces la partea de producție de tehnologii. Vei putea construi nave spațiale, arme și echipamente speciale. Odată cu acest rang începe și bătălia de cap: managementul coloniilor – începi chiar să vorbești cu oamenii care se află sub comanda ta (în barul navei spațiale).



Următorul rang este cel de Comandant, iar nava pe care trebuie să o conduci este The Flagship, o navă greoaie care are tunuri puternice și fiecare acțiune întreprinsă cu ea trebuie anterior bine gândită (trebuie să selectezi diferite strategii de atac înaintea fiecărei lupte). Tot în cadrul acestui nivel vom putea face cercetări pentru noi tehnologii. Și iată că am ajuns și Amiral. La acest rang primim o navă mai veche dar foarte bună (The Flagship Thorin), fiind capabilă să facă față



oricărui tip de amenințare ce ar putea veni din spațiu. Acum ești în stare să colonizezi orice planetă din spațiu, să expandezi marginile imperiului pe care îl conduci, să ajungi în contact cu alte civilizații aliene. Și în cele din urmă cel mai mare rang la care se poate ajunge este cel de Mare Amiral. Ajuns la acest nivel ai acces la Sala de Diplomatie unde se negociază, se tratează și se semnează pacturi cu alte rase din galaxie, de tine depinzând toată soarta imperiului



(poți negocia în trei faze: agresiv, neutru, prietenos; și cum banii sunt și vor fi mereu la putere, cu ajutorul lor poți să scapi de unii alieni care îți stau în coastă).

Să vedem ce este cu grafica ...

Interfața este destul de accesibilă, scenele care apar din când în când sunt de o calitate medie dar își realizează din plin scopul propus: acela de crearea a unei imagini de ansamblu asupra următoarei misiuni. Structurile sunt foarte bine realizate, cu un nivel ridicat al detaliului și puse una lângă alta dau impresia unei metropole compacte, cu mașini parcate în fața clădirilor, cu statui în parcuri, iar în momentul în care se lasă seară, mai bine zis întunericul, totul intră în umbră și luminițe mici își fac apariția pe la geamurile lor. În cazul unei bătălii apar tancurile pe străzi, exploziile afectează structurile, focul mistuie clădirile, fumul se ridică spre cer. Din păcate, asemeni vărului său Reunion, nu are multiplayer. Iar dezvoltarea liniară a acțiunii va avea ca rezultat, la un moment dat, plictiseala. Este unul dintre acele jocuri care ți-au plăcut la nebunie, dar după ce l-ai butonat de 2-3 ori îl ștergi de pe hard.

746

Technical data

Gen:
Strategie
Producător:
Digital Reality
Distribuitor:
GT Interactive

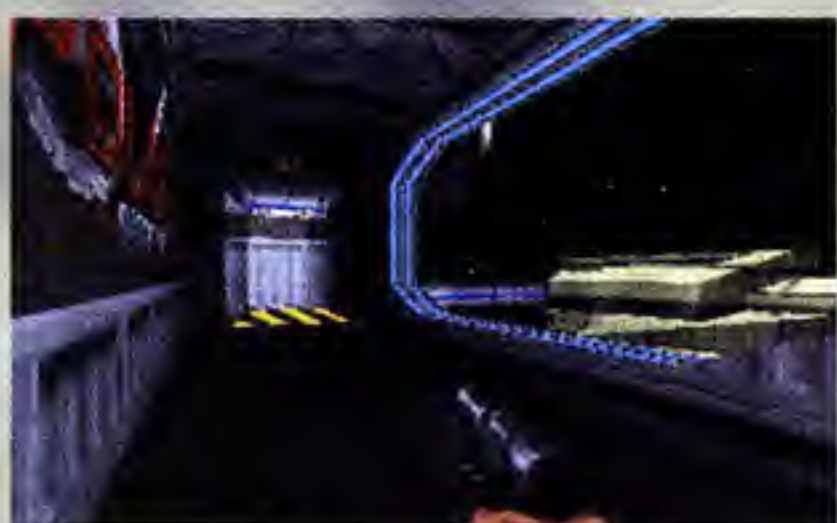
486

8 Mb

Windows 95



Duke Nukem 3D



Hai să killărim ceva monștri și să mestecăm bubblegum!

Vă trezesc ceva amintiri de prin '96 cuvintele de mai sus? Dacă nu, înseamnă că trebuie să aflați niscă chestii despre unul dintre cele mai mari și mai tari 3D shooter-e care au existat prin acea vreme. Chiar și în momentul în care am rejucat acest titlu, pot spune că încă te poate face să te simți excelent. Este genul de joc care, după ce ți-a intrat în sânge, nu mai scapi de el (cu condiția să vă placă shooter-ele). Toți fanii acestui gen, au întors Doom-ul pe toate părțile până când Duke Nukem și-a făcut apariția pe piață (prin vara lui '96). Era ceva nou, era 3D, era pur și simplu bestial. Ce să vă mai spun? Că eu pe vremea aia aveam un amărât de 3x86, dar aveam CD-ul cu Duke Nukem 3D pe care îl jucam pe la prieteni, pe unde apucam?

Acțiunea se petrece undeva în viitor, iar primul release avea trei episoade în care îți umblau pașii: L.A. Meltdown (care are loc în L.A.-ul din viitor, totul distrus, plin de rămășițele civilizației umane), Lunar Apocalypse (are loc pe o stație spațială, plină de transportoare, teletransportoare și de monștrii care își fac de cap prin spațiu) și Shrapnel City (aici ești într-un oraș chinezesc, plin de gheise, uși de hârtie, vase chinezești și alte lucruri care sunt specifice asiaticilor). Un lucru pe care trebuie să îl cunoașteți de la început este că jocul are contexte pentru adulți, care pot fi scoase din meniu (diferite cuvinte, tot felul de postere pe pereți din orașe, muri-bunzi care gem). Dar să trecem puțin în revistă punctele tari și slabe ale acestui joc.

Grafica? Super!

În primul rând era 3D, ceva diferit și atrăgător față de celelalte shooter-e de pe piață. Mediul înconjurător este bine realizat, perso-



najele arată și se mișcă destul de bine. Există multe elemente în mișcare care creează o atmosferă încărcată (clădiri care se dărâmă, lifturi, cutremure care mișcă tot orașul, rechini în ape, dansatoare exotice prin baruri).

Ce m-a atras în primul rând a fost mediul interactiv în care te învârteai. Tot ce te înconjoară se schimbă sub tirul tău de gloanțe, care rămân în ziduri, distrug vase de flori, chiuvete, sparg oglinzile din WC-uri. La un moment dat ajungi într-un bar în care există o masă de biliard cu bile pe ea. Ei bine, vă asigur că am reușit să bag câteva bile în găuri cu ajutorul pistolului (tragi într-o bilă și ea începe să se plimbe pe masa de biliard, mișcând și celelalte bile). La bar sunt tot felul de sticle pe care le puteți folosi ca țintă dacă aveți Auto Aiming-ul Off. Pe stația spațială vom avea uși transparente gen Star Trek în care, dacă tragi, se formează câteva cercuri concentrice care dispar imediat iar glonțul nu trece dincolo de geam.

Arme, monștri și alte chestii interesante.

Fiind un shoot'em up trebuie să aibă arme interesante și variate. Pe lângă clasicele arme (pistol, shotgun, mitralieră) avem și unele arme mai futuriste (o armă care micșorează, iar în momentul în care treci peste monstrul micșorat îl calci și





acesta moare, o armă care îi îngheață pentru ai sparge apoi în mii de bucăți), ba chiar și diferite bombe cu senzori sau cu detonatoare.

O grămadă de accesorii ne vor ajuta în terminarea nivelurilor. Vom avea jetpack pentru zburat, holograme pentru indus în eroare monștrii (și aceștia au așa ceva pentru că la un moment dat tragi într-un monstru și după un timp observi că se evaporă în aer), steroizi care te fac mai puternic.

Ca în majoritatea titlurilor în care trebuie să kilărești ceva, creaturile sunt de mai multe tipuri, fiecare cu diferite abilități, cu diferite arme, mai rezistenți sau mai slabi. Și aici vom întâlni monștri variați, începând cu aceia care sunt înarmați cu pistoale și mor după două-trei gloanțe și terminând cu cei care pot zbura și au mitraliere montate pe mâini. Bine realizat este și modul în care își dau duhul acești monștri. Tragi cu arma în ei și se umplu de sânge în timp ce sunt împinși în spate din cauza impactului gloanțelor (dacă tragi cu mitraliera nici nu mai au timp să riposteze). Un alt lucru cool este omorâtul lor în aer, asta pentru că

în momentul în care ating pământul se împrășteie peste tot, lăsând sânge și bucăți de carne.

Există tot felul de locuri ascunse, în care puteți găsi kit-uri medicale, arme sau diferite obiecte, cum ar fi cartele de acces. În schimb, găsirea acestora este destul de dificilă pentru că nu prea există indicii care să te îndrume. Dacă vedeți niște fisuri pe un zid, să știți că acea porțiune din zid poate fi aruncată în aer cu o armă puternică. Există uși care par a fi ziduri, rafturi care se dau la o parte și ajungi într-un loc secret. De ajutor vor fi și sistemele de aer condiționat (pentru a intra trebuie să trageți un glonț în grilajul sistemului).

Damn, I'm looking good !

Un alt punct important din joc este umorul, care reiese din replicile



și acțiunile caracterului. Să luăm de exemplu baia (sau WC-ul dacă vreți voi) și să vă spun cam ce se poate întâmpla aici. Te poți uita în oglindă și să vezi cum arăți (indiferent de arma pe care o ai selectată tot un fel de pușcă mare ai în mână), iar dacă apeși Space-ul atunci auzi personajul spunând „Damn, I'm looking good” (ca să vezi câtă încredere pot să aibă unii în ei). Dacă vreți să spargeți oglinda să știți că vă trebuie o armă cu explozie puternică altfel vor rămâne numai niște găuri în ea. Cum sunteți în baie, puteți folosi și WC-ul pentru a vă „ușura” tot cu ajutorul Space-bar-ului (interesant este faptul că va crește și nivelul de



viață după treaba asta, de... probabil că de la bere se trage!). Cu trei-patru gloanțe puteți face praf WC-ul și un jet de apă va țâșni asemenea unei fântâni arteziene. Să nu vă speriați dacă în momentul în care deschideți ușa unui closet veți vedea un monstru pe „tron”, pentru că au și ei nevoile lor personale (imediat se ridică și încep să tragă așa că nu cumva să vă fure peisajul). Dacă vă apropiați de dansatoarele din baruri cu ajutorul Spacebar-ului puteți să le dați bani spunând „Shake it”.

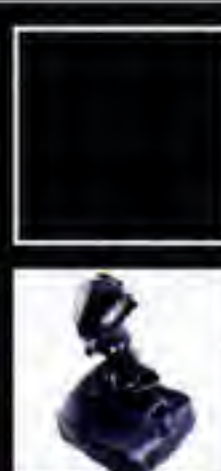
Toate aceste aspecte fac din Duke Nukem 3D un shoot em'up îndrăgit, putând fi jucat indiferent dacă preferați sau nu acest gen.

Nyb



Technical data

Gen:
3D shooter
Producător:
3D Realms
Distribuitor:
GT Interactive



Fun Stuff

Jocuri mumoase!

Cum a mai trecut o lună și cum se întâmplă să gândesc și eu o dată pe lună, mi-am zis să-mi folosesc experiența pentru acest articolaș.

Așadar și prin urmare, titlul a spus ceva deja despre ce se va petrece în această lună în Fun Stuff. Gânditu-m-am să vă scriu un articol în care să protestez. Da, mi s-o pus și mie pata să protestez... în definitiv, fiecare o face (protestează) când vrea și cum vrea... așa că nu văd de ce nu aș face și eu același lucru... În primul rând, vreau jocuri frumoase. Dacă stau și mă gândesc, au apărut pe piață doar joace care mai de care mai ciudate (și pe sub piață).

Boogie Knights

Stat-am eu pe gânduri (și era să cad) și răsfoit-am eu puțin presa autohtonă și externă, doar doar oi găsi ceva să-mi placă. Spre stupoarea-mi n-am găsit decât tot felul de „plezne” care mai de care mai ciudate și mai cornoase. Ba mai văzui câte o monstruozitate de monstru cu, sau mai degrabă fără, piele și cu tot felul de coarne și colțuri ochiuroase pă peste tot. Monștrii care se termină și ei așa pe neașteptate (construcții continuu discontinue – nu întrebați... de la filozofie se trage). Una peste alta, material numai bun de avut coșmaruri și tot felul de gânduri care mai de care mai neortodoxe. Și cu toate

acestea, se pare că joacele care arată din ce în ce mai hidoase câștigă din ce în ce mai mult teren pe piață. Acum există două explicații posibile pentru un astfel de fenomen: fie gamerii au început să o ia pe arătură cu rațiunea și se distrează pe minune când văd câte un hipopotaligato-T-Rexo-zaur și alte drăcovenii ce se termină în „zaur”, fie producătorii apelează la mesaje subliminale... Eu personal subscriu (și nu) la ambele și la nici una din cele două opțiuni. Cum vine asta? Păi, simplu... eu personal m-am săturat să aștept ca producătorii să-și pună creierii la stors și să împerecheze cine știe ce plantă cu vreun extrapământean în încercarea disperată de a găsi ceva nou pentru a atrage mai mulți sadici. Eu dat-am peste niște jocuri *mumoase* și aflat-am că-mi plac.

Înapoi la Commandos... de data asta BTCOD-ul

Iată că în cele din urmă există și producători capabili de a face ceva frumos. Da, domnule o fi el cu bug-uri pe ici pe colo, dar măcar este pe cât se poate de realist și de frumos lucrat. Frumos. Nu tu monștrii cu cinci ochi din care unul îl conține și pe al șaselea, nu tu sânge



Dacă nici Commandos nu arată bine... atunci ce joc arată?

pe toți pereții, nu tu bazine de materii verzi și poluante, ci pur și simplu niște nemți cam disperați, care iau în fiecare misiune câte o clapă cât toate zilele de la vreo doi trei șmecheri dintr-un commandou. Da' las' că-i bine... Adică, de ce m-aș plânge eu că soldații nemți sun din anumite puncte de vedere de-a dreptul proști? De altfel, nu știu dacă ar mai avea rost să repet pe aici ceea ce am spus în alt articol. Un bug mai nou este că mai toate bugurile din jocul trecut au rămas și în Commandos: Beyond the Call of Duty. Deci, cred că ar trebui să avansăm puțin până la...

Half-Life

Ei bine, iată un joc care este într-adevăr destul de bine făcut. Pe



Și cum am primit unele surisoare de la cei care nu le plac pozele de la Fun Stuff, am mai găsit una... Probabil că nu v-ați dat seama, dar pozele cu bug-uri nu prea au de ce să fie frumoase... În cazul de față nu știu cum naiba stau pe gardul ăla...



Mă aflu între două butelii și tot ceea ce este pe aici ar trebui să fie verde... Așa și este: monștrii verzi, vârf de armă verde... dar nu ar trebui să fie toată arma verde? Încă un nodișor în papură!



Hmm... dacă nu mă înșel, na-na ăla nu are ce căuta pe jumătate în respectiva zid... corect?



Du mașina pe aer aburând, de cap îmi fac prin Chicago...

lângă toate drăcoveniile de bestii interdimensionale ce sălășuiesc pe unde te aștepti mai puțin și arată cum nu se poate mai hidos (om de știință în fuziune cu gândac interdimensional, plează cu un ochi și unul chiar destul de mare... drăcovenii fără cap care miaună etc. etc.).



Acolo ar trebui să vedeți un puțin osteneală o găgărie uare se chinuie să iasă din perete... Bug!

Pe lângă toate acestea, slavă cerului că grafica este de bună calitate, la fel și AI-ul. Dacă ignorăm puțin monștrii, avem un joc destul de realist care face ceva atmosferă... Bug-uri sunt și pe aici căci, deh... nu se



Bloody garbage shit! ... Out of my way you ... you... thingaill!

poate fără. Acum că am făcut o oarecare translație de la hidoșenii la realitate, trebuie să vă spun că am fost plăcut impresionat de...

Midtown Madness...

... care, deși nu are decât un orașel prin care să dai iama, este excelent făcut. Atmosfera de oraș și de plimbare prin oraș este pe cât se poate de reușită și se pare că pentru prima oară au reușit să ofere gamerului o libertate uriașă și fără ca acesta să poată omorî pietonii. Toate, una peste alta, dau un joc numai bun de mâncat orele libere în fața monitorului spre disperarea părinților. Trebuie să recunosc că primul lucru pe care l-am încercat când am pus mâna pe joc

a fost să calc pietonii (deh, Carmageddon și-a lăsat evident amprenta de cauciuc fierbinte pe cerebelul meu) și... totuși, nu am fost dezamăgit când am văzut că în loc de mațe și sânge am văzut numai niște pietoni (excelent renderizați) care se aruncau din disperare pe unde vedeau cu ochi doar, doar or scăpa de ucigașul de mine.

Un alt joc lipsit de sânge și monstruozități este micuțul și minunatul Roller Coaster Tycoon... Un joc mai fain nici că se putea. Păi, în primul rând ceea ce mi place mie este că ai ocazia să construiești un parc de distracții la mama naibii prin pădure sau prin mijlocul deșertului... locuri în care, culmea, se adună sute și sute și sute de persoane. Un alt lucru interesant este cel referitor la noțiunea timpului... o astfel de persoană intră într-un astfel de parc și apoi stă acolo cât îl țin mușchii.

ThE_eNd

Acum uite că am cam rămas și fără spațiu pentru toate prostiile pe care pot să le debitez și eu în public, așa că vă mai las o leacă în pace până la luna viitoare când veți da din nou de mine... Sper...

Sergio



Mai realist nici că s-ar putea... Trenulețe, nemți, arme și toate la un loc.

Ridge Racer Type 4



Deși la capitolul simulatoare de mașini există adevărate capodopere, hai să vedem un joc de mijloc, nici prea, prea, nici foarte, foarte.

Cam aceasta este în mare descrierea care se poate face jocului *Ridge Racer Type 4*, ultimul membru din seria de succes Ridge Racer. Acesta, deși nu se poate compara cu alte jocuri de acest gen, precum Need for Speed sau Gran Turismo, are anumite elemente care au făcut ca o mare parte a gamerilor pasionați de acest gen să-l iubească. Nu pot spune același lucru și despre mine, deși mă consider un fan al simulatoarelor de mașini.

Jocul celor de la **Namco** nu excelează la absolut nici un capitol, dar cu toate acestea este complet, nimic nu pare să-i lipsească. Dar asta la prima vedere! Pentru că de fapt, are destule lipsuri.

Jocul oferă mai multe moduri de joc, dar cel mai important dintre acestea este grand-prix. În momentul în care începi acest mod, ai posibilitatea alegerii între patru echipe de concurs. După care poți opta pentru unul din cei patru fabricanți de mașini. După ce ți-ai ales și bolidul, nu mai rămâne altceva de făcut decât să ambalezi motorul și să demarezi în trombă. Vei avea la dispoziție opt trasee, pe care va



trebui să le parcurgi într-o anumită ordine. Este indicat primele două să le termini pe locul 3 sau mai sus, următoarele două pe locul 2 sau pe primul loc, în timp ce ultimele patru curse va fi obligatoriu să le câștigi. În cazul în care nu vei reuși să îndeplinești aceste cerințe, vei putea repeta fiecare cursă de trei ori. Doar răbdare trebuie să ai. Dar va merita, pentru că din când în când vei primi câte o mașină nouă mai performantă decât predece-soarea sa.

Aceste mașini vor fi foarte folosite în momentul în care vei juca împotriva altui gamer. De asemenea, ele pot fi folosite și în cursele contra cronometru. Vei mai putea concura în curse organizate de către



constructorii de mașini pentru fiecare tip de vehicul.

Get ready to roll!

Dacă tot am vorbit despre mașini, trebuie să amintim că acestea sunt de două feluri: drift cars, care sunt special concepute pentru derapaje, și grip cars, care sunt realizate pentru cei mai puțin experimentați. Deși efortul celor de la Namco este remarcabil, diferențele dintre cele două tipuri de mașini sunt greu de observat. Cât despre derapaje, ele există, dar sunt extrem de ciudate, departe de realitate. Deși nu am mers niciodată într-o mașină care rula cu peste 200 km/h, sunt sigur că nu se comportă precum





mașinile din Ridge Racer Type 4.

Despre grafica jocului, nimic de spus. Calitatea imaginii este destul de bună, iar circuitele pe care se desfășoară cursele sunt pline de detalii. În schimb, sunetele lasă de dorit. Pe tot parcursul unei curse nu auzi decât o muzică plictisitoare, ce pare desprinsă dintr-un documentar turistic. Norocul nostru că din când în când se mai aud zgomotele motorului și scrâșnetul derapajelor.

Punctul forte al jocului este reprezentat de cele peste 300 de mașini dacă ținem cont și de variațiile date de fiecare echipă. Vă dați seama că eu nu le-am numărat, i-am crezut pe cuvânt pe producători. Dacă le numără vreunul



dintre voi și nu ies, să-mi spuneți și mie. Ce pot eu să vă mai zic? Încercați și voi Ridge Racer Type

4, mai ales dacă sunteți un fan al simulatoarelor de mașini, pentru că nu aveți nimic de pierdut. Suiți-vă la volan și trântiți talpa pe accelerație că e verde la semafor și se enervează ăia din spate.

Dr. Pepper

Producător: Namco
Distribuitor: Sony
Overseas Bucharest Office
Tel: 01-2244710
Fax: 01-2244713





All Star Tennis '99

A venit căldura, sporturile de vară câștigă teren, așa că puțin tenis nu strică.

Ne trezim mâine, poimâine că vine peste noi Romanian Open Tennis, și trebuie să facem o impresie bună prin cunoștințele noastre despre sportul alb. Deci, nimic din ceea ce înseamnă tenis nu are voie să ne scape. Acest lucru este valabil și pentru noul joc al celor de la UbiSoft, *All Star Tennis '99*, care este conceput ca o continuare a lui *Tennis Arena*. Și ca orice ultim titlu dintr-o serie, îmbunătățirile față de predecesori nu se lasă așteptate. Dar până la a vorbi despre aceste îmbunătățiri, trebuie mai întâi să facem cunoștință cu jucătorii.

The players are...

Aici intervine un prim element surpriză. Pe lângă unele personaje, mai exact patru, pe care le mai întâlnisem și în *Tennis Arena*, ca de exemplu Zoe Taylor sau Vanesa Child, vom avea la dispoziție și opt jucători reali. Aceștia sunt:

Michael Chang,
Jana Novotna,
Gustavo

Kuerten, Richard Krajicek, Mark Philippoussis, Amanda Coetzer, Conchita Martinez și Jonas Bjorkman. Deci, pentru fanii tenisului, și mai ales pentru cei care îi admiră pe unii

dintre cei enumerați mai sus, va fi o adevărată încântare să-și controleze idoli.

Modurile de joc pe care *All Star Tennis '99* le oferă sunt: smash tennis, arcade și bomb tennis. În modul smash tennis vei avea de ales între un meci single, în care îți vei putea selecta chiar tu adversarul. Vei putea astfel să-l învingi chiar și pe Michael Chang cu o jucătoare anonimă cum ar fi Zoe Taylor. Se poate juca și un meci de dublu, în care toți cei patru jucători pot fi controlați de voi. Cei pe care nu îi veți selecta, vor fi controlați de către AI. Tot aici poți opta pentru un turneu, la care pot

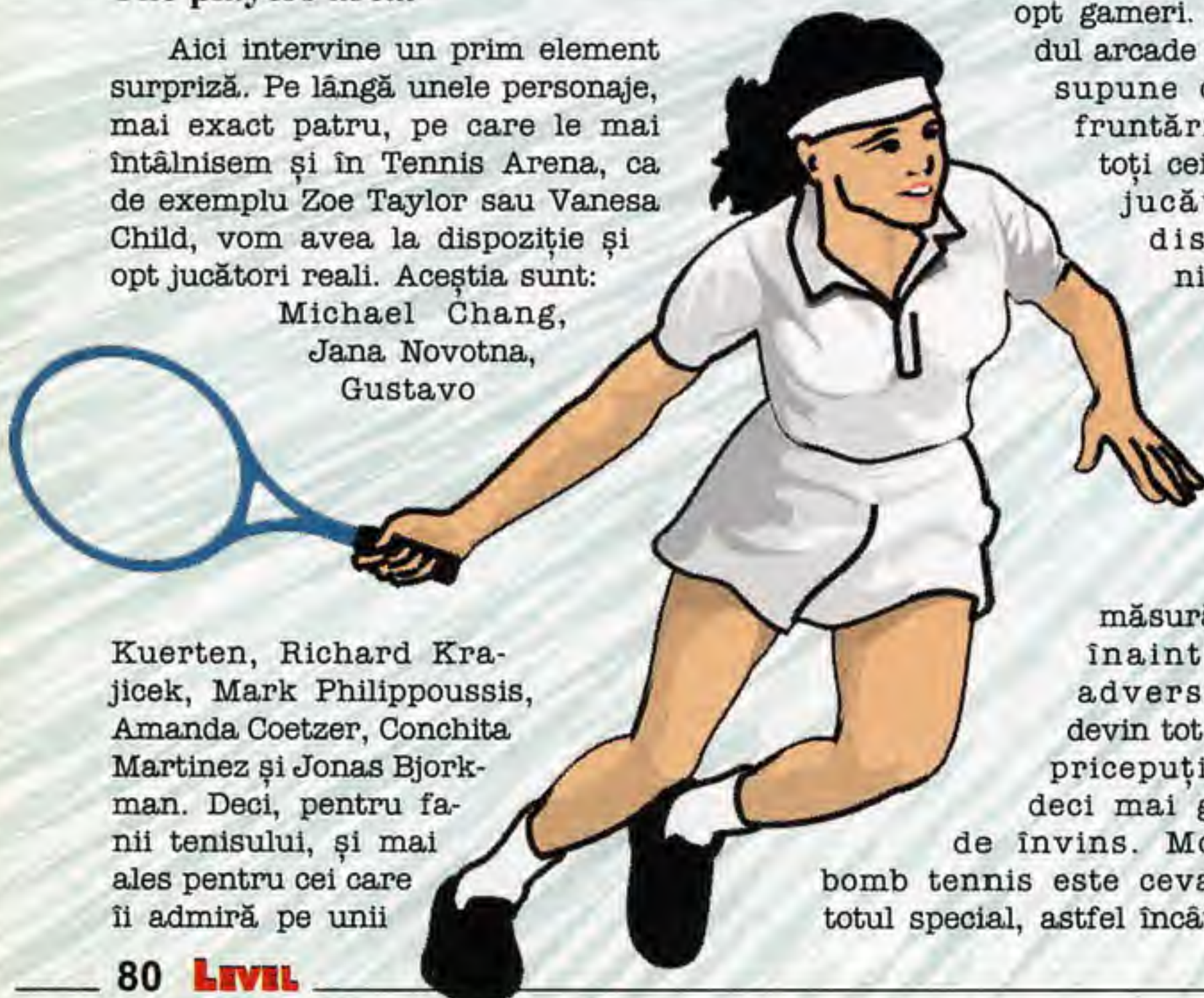
participa până la opt gameri. Modul arcade presupune confruntări cu toți ceilalți jucători disponibili.



care se vor plictisi vor avea ocazia să se amuze copios. De fiecare dată când mingea pe care o returnezi în terenul adversarului atinge terenul, rămâne pe jos o bombă, care va exploda după un anumit interval de timp. În momentul în care ești prins de o explozie, nu vei mai putea returna mingea. Astfel, trebuie să-l faci pe adversar să stea în zonele în care sunt deja amplasate bombe, dar în același timp trebuie să te ferești de bombele pe care ți le lasă el în teren. Ceea ce va rezulta, va fi un adevărat război care se desfășoară pe un teren de tenis, ceva ce nu am mai întâlnit până acum.

Arenele de tenis pe care vei putea juca vor fi opt la număr. Suprafețele de joc sunt complexe, variind de la zgură până la iarbă. De asemenea, cadrele în care vor avea loc partidele sunt extrem de variate. De la ruinele Greciei Antice, până în Italia. Ba mai mult, vei putea juca tenis pe nisip, ceea ce este ceva cu totul nou. Puțini oameni au mai făcut așa ceva, deci ar trebui să fii mândru că ți se oferă o asemenea ocazie.

Pe măsură ce înaintezi, adversarii devin tot mai pricepuți, și deci mai greu de învins. Modul bomb tennis este ceva cu totul special, astfel încât cei





Noi și vechi

Deja am vorbit despre unele îmbunătățiri pe care *All Star Tennis '99* le are față de predecesorul său *Tennis Arena* (jucători noi, modul bomb tennis). Au mai fost îmbunătățite și loviturile. Acum vei putea returna mingea printr-un lob, și vei putea imprima efect mingii și de-a lungul terenului, nu numai înspre laterale. Vei putea servi folosind trei butoane, și cu puțină măiestrie vei învăța chiar să obții atât de doritul as.

Și la loviturile speciale s-a mai lucrat. Indicatorul de lovituri speciale este alcătuit din două jumătăți și trei lumini. Fiecare dintre aceste lumini se aprinde când câștigi câte un punct. În funcție de acești parametri, câștigi acces la una dintre cele două lovituri speciale, care se pot efectua prin anumite combinații de butoane. Deși au fost îmbunătățite, loviturile speciale sunt acum mai greu de realizat, lucru care poate reprezenta un minus pentru jocul celor de la Ubi Soft.

S-a mai lucrat la secvențele de animație, mai ales cele în care personajele își manifestă bucuria

victoriei sau tristețea înfrângerii. Însă acestea nu pot fi evitate, astfel că uneori te vei plictisi de manifestările de bucurie ale vreunui jucător, sau de protestele acestuia la adresa arbitrilor. Și dacă tot am vorbit despre aspectul grafic al jocului, nu putem să nu amintim filmul de început, care îți va deschide cu siguranță apetitul pentru tenis. În rest, grafica este asemănătoare cu cea din *Tennis Arena*, nefiind făcute modificări majore.

În schimb s-a mai lucrat la sunete, care ne introduc în atmosfera specifică a terenurilor de tenis: zgomotul de fond al rachetelor care lovesc sec în minge, la care se adaugă și comentariul arbitrilor de scaun și uneori gemete sau țipete ale jucătorilor.

Așadar, tenismeni din toate colțurile țării, bateți-vă rachetele de călcăie ca orice mare jucător, scuipați-vă în palme ca să aveți o priză mai bună, luați-vă o șepcuță ca să nu vă intre soarele în ochi și să vă văd la treabă pe teren.

Dr. Pepper

Producător: Ubi Soft
Distribuitor: Ubi Soft Romania
Tel: 01-2316769
Fax: 01-2316766



Speed Devils



Atențiune gameri! Un alt joc de curse a apărut la orizont! O să fie tare! O să fie colosal! Așadar, porniți-vă motoarele și pregătiți-vă de o cursă amețitoare! 5, 4, 3, 2, 1...GO!!!



„Speed Devils is not just another racing game!”. Iată, dragii mei, că cei de la **Ubisoft** ne-au pregătit o surpriză de proporții pentru această vară. Este vorba despre un nou titlu, cu și despre mașini în care realizatorii au încercat să țină cont de cerințele gamerilor, fani ai simulatoarelor de curse. După părerea mea, pentru ca un astfel de joc să fie reușit, cei care îl realizează trebuie să cunoască o serie întreagă de amănunte despre ceea ce se întâmplă într-o cursă cu mașini, despre cum se comportă autoturismul în condiții de concurs și multe alte detalii tehnice. Se pare că în această privință băieții de la **Ubisoft** și-au făcut foarte bine temele, ba mai mult: au încercat să transpună pe ecranele monitoarelor feeling-ul unei întreceri cu mașini. Pe baza acestor cunoștințe despre mașini și, implicit, despre cursele cu mașini, producătorii au reușit să creeze un joc cât mai apropiat de realitate. Spun asta, pentru că am întâlnit foarte multe realizări de acest gen care m-au dezamăgit, deoarece chiar și atunci când conduceai prost reușeau să ajungi pe primele locuri.

Veți intra într-o lume a mașinilor, o lume a vitezei în care totul depinde doar de voi și de niște roți care se învârt repede, repede, repede. Acum veți avea ocazia să vă dovediți îndemânarea la volan să vedeți care este mai „pilot”: voi sau prietenii voștri. Trebuie să aveți într-adevăr mână de pilot, pentru că traseele nu sunt deloc ușoare, iar adversarii sunt extrem de buni. Însă cu puțin mai multă îndemânare vă veți descurca. Bineînțeles, acest lucru depinde de nivelul de dificultate pe care îl setați la începutul jocului. Dar să nu minimalizăm! Dacă credeți că pentru a câștiga este de ajuns să conduceți

bine, să știți că vă înșelați. De ce? Păi, este simplu. De data aceasta va trebui să fiți propriul vostru manager, să vă organizați și să pariați pentru a câștiga cât mai mulți bani. (Ah! Din nou ochiul dracului își pune amprenta!) Astfel, doar conducând bine și pariind când și cât trebuie, veți reuși să câștigați locul întâi.

Love cash? Then speed up!!!

Dar să vedem cum stăm la capitolul mașini. Păi, aveți la dispoziție mai multe tipuri de autoturisme, mai precis 10 modele, printre care veți regăsi niște old-timere de toată frumusețea. Fiecare dintre acestea a fost realizat astfel încât să se comporte la fel ca modelele din realitate. Evident, accelerația, frânele, manevrabilitatea și stabilitatea diferă de la o mașină la alta. Dar toate sunt deosebit de puternice și aduc competiția la un nivel extrem de rapid: o senzație de viteză amețitoare și, în același timp, foarte apropiată de realitate.

Apropo de realitate: atenție mare grijă cum vă conduceți mașina, căci, dacă o stricați, va trebui să o și reparați. Este adevărat că dispuneți de propriul garaj, însă asta nu înseamnă că nu trebuie să scoateți din buzunar o sumă pe măsură.



Cu alte cuvinte, ce luăm pe mere dăm pe pere: cu banii pe care îi veți câștiga vă veți putea repara mașina. Sau puteți aduce unele îmbunătățiri motorului, suspensiilor sau cauciucurilor (cu aceeași bani!). Asta depinde doar de voi.

Și iată-că ajungem încetul cu încetul la detaliile tehnice. Dacă nu vă descurcați cu o cutie de viteze manuală, vă puteți alege una automată, care va ușura cu mult manevrarea mașinii. Este adevărat că este mult mai simplu atunci când ți se schimbă automat vitezele (mură-n gură). Ții butonul de accelerație apăsat, din când în când mai apeși pe frână ca să nu muști din vreun parapet și asta e tot. Însă sunt convins că un gamer care are ceva experiență și care dorește o să albă parte de o cursă adevărată (adică ține la prestigiul său) va alege cutia manuală. Numai așa se va vedea cine este mai tare într-ale condusului.

Jocul conține mai multe trasee din U.S.A., inspirate din cele reale: California, Colorado, Louisiana, New York, Arizona etc. Vă veți



putea dovedi măiestria la volan în patru modalități de concurs: Arcade mode – în care veți putea să concurați pe diferite trasee sau cu diferite mașini, Time attack – aici nu există alte mașini sau alți concurenți; trebuie să vă luptați cu propriul vostru record. Ar mai fi apoi Ghost mode – unde veți concura împotriva propriului eu (chiar fantomatic, după cum sugerează numele), pentru a deveni din ce în ce mai buni. Championship mode – iată adevărata luptă – emoții, tehnică, îndemănare și ... banii! Din nou, alegerea vă aparține: nivelul de dificultate este pe măsura calităților pe care le ațișati (sau cu care vă lăudați pe la prieteni). A.I.-ului vă va înfrunta (oare ar fi trebuit să spun invers?) pe diferite trasee impuse de calculator. Și să nu uităm (cum am putea?): o clasare printre locurile fruntașe este ideală deoarece se aleargă pe bani. Gândiți-vă ce ar însemna un faliment!



Fast cars and fast money!

Tobele de eșapament horcăie nervoase. Degetele se încheșează pe „volan”. Roșu! Galben! Porniți!! Un urlat general împânzește atmosfera. Cred că abia în acest moment îmi dau seama cu adevărat că sunt în plină cursă! Gluma s-a terminat! Primul viraj: motorul bolborosește sănătos când ridic piciorul de pe accelerație. Îmi văd degetele alergând pe taste, dar sunetele ce mă înconjoară mă fac să-mi sporesc atenția. Este o luptă îndârjită. Aud un adversar ce se apropie, un scrâșnet de frâne. Încerc să redresez mașina. M-a depășit, dar stau pe șosea. Trebuie să-l prind din urmă! Îmi biciuiesc zdravăn motorul, iar caii putere mă ascultă. Este rândul lui să frâneze. Cauciucurile scârțâie tăios pe asfaltul impecabil. Mă apropii de final. Am zărit deja steagul cu aspect de tablă de șah. Ultima sută! Mintea îmi joacă feste; mă gândesc aproape cu sarcasm la cei pe care i-am lăsat în urmă: adversari redutabili depășiti de MINE! În sfârșit ne putem relaxa: eu și EA; e, nu vă gândiți la prostii, evident, vorbesc de mașinuța mea – datorită căreia pe ecranul monitorului îmi văd numele în fruntea listei. În fine, motorul toarce liniștit, promițându-mi parcă și alte victorii.

Vă provoc la o cursă!

Având în vedere propriile-mi rezultate (nu că m-aș lăuda, dar astăzi pur și simplu nu am nici un chef să fiu modest), să-l văd pe ăla care se încumetă să-mi țină piept. Evident, jucăm în mod split-



screen. Și să n-avem vorbe – eu îmi aleg partea de sus a ecranului (având în vedere starea mea de spirit din acest moment, țin să fiu deasupra – la orice capitol). A, și să nu vă legați de garajul meu! L-am salvat pentru acest campionat. Despre mașinuța mea – i-am zis Leoaica (vă place?) – nu o vând. Voi nu aveți decât. Eu mă simt legat de ea, chiar dacă mă acuzați de conservatorism, și – cel puțin deocamdată – nu cred că este nevoie să-mi cumpăr una mai puternică.

Chiar dacă *Speed Devils* este o versiune pentru Dreamcast, sunt convins că va cunoaște un adevărat succes printre gamerii înnebuniți după viteză și mașini tari. În mod sigur va ajunge în primele locuri în topul jocurilor de acest gen, fiind apreciat din toate punctele de vedere de foarte multe publicații de specialitate. Se pare că după *Speed Busters*, cei de la UbiSoft au



încercat să realizeze ceva și mai performant decât NFSIII, de data aceasta pentru console. Această firmă producătoare de jocuri a reușit să se impună în branșa simulatoarelor de curse și nu mă îndoiesc că dacă o ține tot așa va ajunge într-o bună zi lider.

Ce să mai discutăm, programatorii de la UbiSoft s-au străduit să realizeze un simulator auto în care să avem parte de curse cât mai apropiate de realitate. După umila mea părere acest lucru le-a reușit. Bravo lor!!!

Wild Snake

Gen: Racing
Producător: UbiSoft
Distribuitor: UbiSoft
România
Tel: 01 – 2316769
Fax: 01 – 2316766
Hardware: Dreamcast –
Sega 128 biți
Data lansării: Toamna 1999

Mp3-uri „la purtător”

Ceea ce vreți să aflați despre primul player portabil de fișiere mp3 de pe piața românească se află în rândurile de mai jos.

Rio PMP300

Lucrurile sunt foarte simple cu mp3-urile. Ocupă puțin spațiu, sunt ușor de făcut, iar calitatea audio pe care ți-o oferă este excelentă (dacă folosim un encoder și un decoder capabile). Până acum, un singur lucru aș fi putut critica în ceea ce privește mp3-urile - lipsa portabilității - șerbi ai calculatorului, mp3-urile se aflau legate de HDD. Realizat de firma Diamond Multimedia, Rio PMP300 rezolvă această problemă, fiind un player portabil de mp3-uri!

Din primul moment, am constatat că utilizarea Rio PMP300 este la fel de ușoară ca a oricărui program folosit în ascultarea de mp3-uri. Singurul amănunt mai deosebit este modul de încărcare a mp3-urilor în memoria Rio PMP300. Cu un cablu special, livrat la pachet cu Rio PMP300, acesta se conectează la calculator prin portul paralel. Apoi, cu ajutorul programului Rio Manager, aflat pe unul din CD-urile livrate cu Rio PMP300, facem lista fișierelor mp3 de pe HDD-ul nostru pe care vrem să le ascultăm cu player-ul portabil, și pornim încărcarea lor în memoria acestuia. Această din urmă operațiune durează mai puțin

de opt minute, pentru umplerea completă cu mp3-uri a unei memorii de 64 de MB.

Bineînțeles, numărul de piese muzicale pe care le putem încărca în memoria Rio PMP300 depinde de dimensiunea acesteia și de rata de compresie la care au fost realizate fișierele mp3. Standard, Rio PMP300 este livrat cu 64 MB de memorie, în care „încap” cam o oră de muzică, la o compresie de 128 KB/s. Evident, se pot încărca și mp3-uri comprimate la 112 KB/s, sau mai puțin, în acest caz mărindu-se durata audiției cu Rio PMP300. La 112 KB/s, mp3-urile realizate cu un encoder capabil au sunat bine pe Rio PMP300, cel puțin la aceeași calitate cu o casetă cu bandă magnetică rulată pe un walkman.

De fapt, nu am decât cuvinte de apreciere pentru calitatea audiției cu Rio PMP300. Decodorul hardware aflat în acest player portabil de mp3-uri este de foarte bună calitate, ceea ce asigură redarea acestora ca și cum am folosi Winamp, spre exemplu. Există chiar și un egalizator, cu valori fixate, corespunzătoare următoarelor preset-uri: Normal, Clasic, Jazz, Rock. Am constatat că utilitatea cea mai mare a acestui egalizator constă în punerea în evidență a frecvențelor joase, altfel

nu foarte bine redade în căștile de dimensiuni reduse cu care este livrat Rio PMP300. Cât despre raportul semnal/zgomot al acestui player portabil de mp3-uri, desfid urechea care ar fi capabilă să îl sesizeze.

Am folosit vreme de o săptămână Rio PMP300, fredonându-mă pe stradă cu el, și pot spune că și utilizarea în condițiile „de afară” este extrem de ușoară, butoanele de play, pauză, volum și repeat fiind perfect așezate pentru a putea fi accesate din mers. Am remarcat greutatea foarte scăzută, care face ca un Rio PMP300 prins la centură să fie practic insesizabil pentru purtător. Cât despre consumul de baterii, pot aprecia numai că acesta este mai mic decât la walkman-uri. Dealtfel, Rio PMP300 necesită o singură baterie de walkman pentru funcționare.

Ca facilitate, remarc pozitiv faptul că posesorii de imprimante nu vor avea probleme în a împărți portul paralel cu cablul de încărcare a Rio PMP300. Acest cablu este prevăzut cu o mufă suplimentară, ceea ce permite conectarea fizică simultană a cablului Rio PMP300 și a imprimantei la portul paralel. Apoi, mi se pare apreciabil faptul că Diamond Multimedia includ pe CD și programul MusicMatch Jukebox, pentru producerea de fișiere mp3 de pe CD. Ca un bonus, în pachetul Rio PMP300 se află un CD cu 170 de piese muzicale în format mp3.

Ajungând la capitolul dezavantajelor nu găsesc de reproșat la Rio PMP300 decât un singur lucru - prețul. Nu-mi pot stăpâni exprimarea opiniei că un player portabil de mp3-uri va fi rentabil pentru utilizatorul de rând în momentul în care va costa sub 100 USD. Până atunci, însă, cei cărora Rio PMP300 li se pare accesibil ca preț, să știe că acesta este o „sculă” excelentă pentru audierea mp3-urilor purtate la brâu.

Marius Ghinea

ghinea@chip.ro
Ofertant: Best Computers
Tel: 01-2316769



MaxiFighter F31D

Kye System Corporation produce încă din 1983 diverse accesorii pentru calculatoare. *F31D* este de asemenea unul dintre cele mai noi produse ale acestei companii, fiind totodată și unul dintre cele mai performante joystick-uri ale acestui sfârșit de mileniu. Design-ul amintește de o serie de produse care s-au mai perindat prin redacție și pe care am avut ocazia de a le prezenta și în revistă.

Odată ce pui mâna pe stick, observi că acesta este ergonomic, iar mișcările se pot realiza precis. De fapt, unul din lucrurile care s-au urmărit la *MaxiFighter F31D* a fost producerea unui sistem care să confere utilizatorului o precizie deosebită, mai ales în cazul simulatoarelor de zbor și auto. În plus, pentru a ușura munca gamerilor, aparatul a fost dotat cu șase butoane programabile care pot prelua diferite funcții. Nu lipsește butonul de throttle, cel de foc și

cel de modificarea în real-time a unghiului camerei de luat vederi, care poate fi utilizat numai în cadrul unor titluri care permit acest lucru (F15, Flight Unlimited etc.).

MaxiFighter F31D a mai fost dotat cu încă două butoane care ajută la modificarea unghiului camerei de luat vederi, cu o tastă care poate fi folosită de exemplu în cadrul unor simulatoare auto pentru accelerare sau decelerare. Toate acestea sunt amplasate pe stick. Tot aici se află cel de-al doilea buton de foc. Nu lipsesc însă nici cele două butoane care



ajută la calibrarea joystick-ului, acestea folosind la corectarea poziției cursorului pe axa x și y. Stabilitatea lui *MaxiFighter F31D* este asigurată de șase piciorușe de cauciuc. În favoarea stabilității este și masa destul de însemnată a aparatului. La capitolul ergonomie, *MaxiFighter F31D* este unul din cele mai bune modele pe care-am avut ocazia să le testez: butoanele se pot apăsa rapid, iar stick-ul asigură într-adevăr un control fin în cadrul unor simulatoare de zbor sau auto.

Instalarea se face fără probleme. Informații puteți obține de la site-ul Genius: www.geniusnet.com.tw

Producător: Kye System Corporation

Distribuitor: Genius

Ofertant: Flamingo Computers

Tel.: 01/222 46 43

MaxFire Programmable G-08

G-08 este unul din cele mai recente producții ale firmei **Kye Systems Corporation**. Fiind proiectat pentru PC, acesta dispune de numeroase posibilități de configurare, fiind în plus un joypad extrem de ușor de folosit și nu în ultimul rând, elegant. Design-ul este

asemănător cu cel al joy-urilor folosite la consolele Nintendo, diferența constând practic în dispunerea butoanelor și bineînțeles a dimensiunii. *MaxFire Programmable G-08* dispune de două butoane de foc amplasate în partea frontală a aparatului. Pentru o mai ușoară manevrare, a fost realizat un control-pad multidirecțional care răspunde prompt la orice apăsare. În plus, există integrate funcții de

turbo și throttle.

Partea cea mai interesantă o constituie însă cele opt butoane programabile care permit o setare simplă și extrem de eficientă a comenzilor. Astfel, gamerul are posibilitatea de a crește precizia și reacția în cazul unor jocuri ca *Mortal Kombat 4*, *Need for Speed 3* sau, de ce nu, *Quake*. Toate butoanele pot fi accesate rapid, fiind dispuse ergonomic pe aparat. În cazul unor simulatoare de zbor, tastele Z și R pot funcționa ca throttle, Y și L ca rudder. Acestea din urmă putând conferi un control 3D avansat, lucru ce aduce avantaje însemnate în cadrul unor titluri ca *F15*. Instalarea sub Windows 95/98 se realizează simplu, folosind driverele care fac parte din pachet.

MaxFire Programmable G-08 se dovedește a fi un aparat de ultimă oră, construit după ultimele standarde în domeniu, strălucind în ceea ce privește ergonomia și programabilitatea. Mai multe informații puteți obține de la site-ul www.geniusnet.com.tw.

Producător: Kye Systems Corporation

Distribuitor: Genius

Ofertant: Flamingo Computers

Tel: 01/222 46 43



Sălbaticul și dinamita

Nu, în acest articol nu vom povesti despre ce face un sălbatic cu dinamita, ci despre două plăci grafice 3D bazate pe cipuri Riva TNT2 și S3 Savage 3.

Să începem cu dinamita, deoarece prima testată a fost placa grafică Guillemot Maxi Gamer Xentor, bazată pe acceleratorul 2D/3D NVIDIA Riva TNT2. Testul s-a făcut pe același sistem pe care au fost încercate toate plăcile 3D, adică un Pentium II la 300 MHz (3x100) cu 64 MB SDRAM, placă de bază cu Intel BX, harddisk EIDE Seagate de 3,2 GB și placă de sunet Ensoniq. Sistemul de operare folosit a fost Windows 95. Benchmark-urile și jocurile cu care am evaluat plăcile sunt descrise în CHIP 2/99, în articolul „Goana după 3D”, de la pagina 68. Fiind vorba de același sistem de testare, rezultatele pot fi (și sunt) comparate cu plăcile 3D pe care le-am mai testat, bazate pe cipurile NVIDIA Riva TNT, 3dfx Banshee, Voodoo 2 și Voodoo 3, Intel i740, Matrox G200 și ATI Rage 128. Tabelul de la sfârșitul articolului conține datele rezultate. Ce-i drept, între timp au apărut versiuni noi de drivere pentru multe din aceste cipuri, dar rezultatele nu se schimbă

semnificativ. Tot referitor la test, toate benchmark-urile și jocurile au fost testate la 16 biți pe pixel adâncime de culoare, pentru a nu împiedica plăcile cu Voodoo 2, 3 și Banshee să se desfășoare la adevărata valoare. Nu că așa ține foarte tare la aceste acceleratoare, dar ele sunt foarte răspândite și sunt element de referință. De altfel, în curând vom modifica testul și vom testa plăcile și la 32 biți pe pixel. O altă considerație ar fi că nu am modificat niciun starea sistemului grafic, folosind doar opțiunile implicite date de driver. În multe cazuri, este posibil să se facă overclocking la cipul grafic și/sau la memoria acestuia, precum și să se umble la diverse alte setări, prin care se poate îmbunătăți performanța. Este adevărat că un utilizator fanatic va încerca să scoată tot ce poate din placa sa grafică, dar de obicei limitarea unui PC la partea de 3D vine de la CPU.

Acestea fiind spuse, să trecem la o scurtă descriere a facilităților plăcii Xentor, care sunt și ale cipului TNT2.

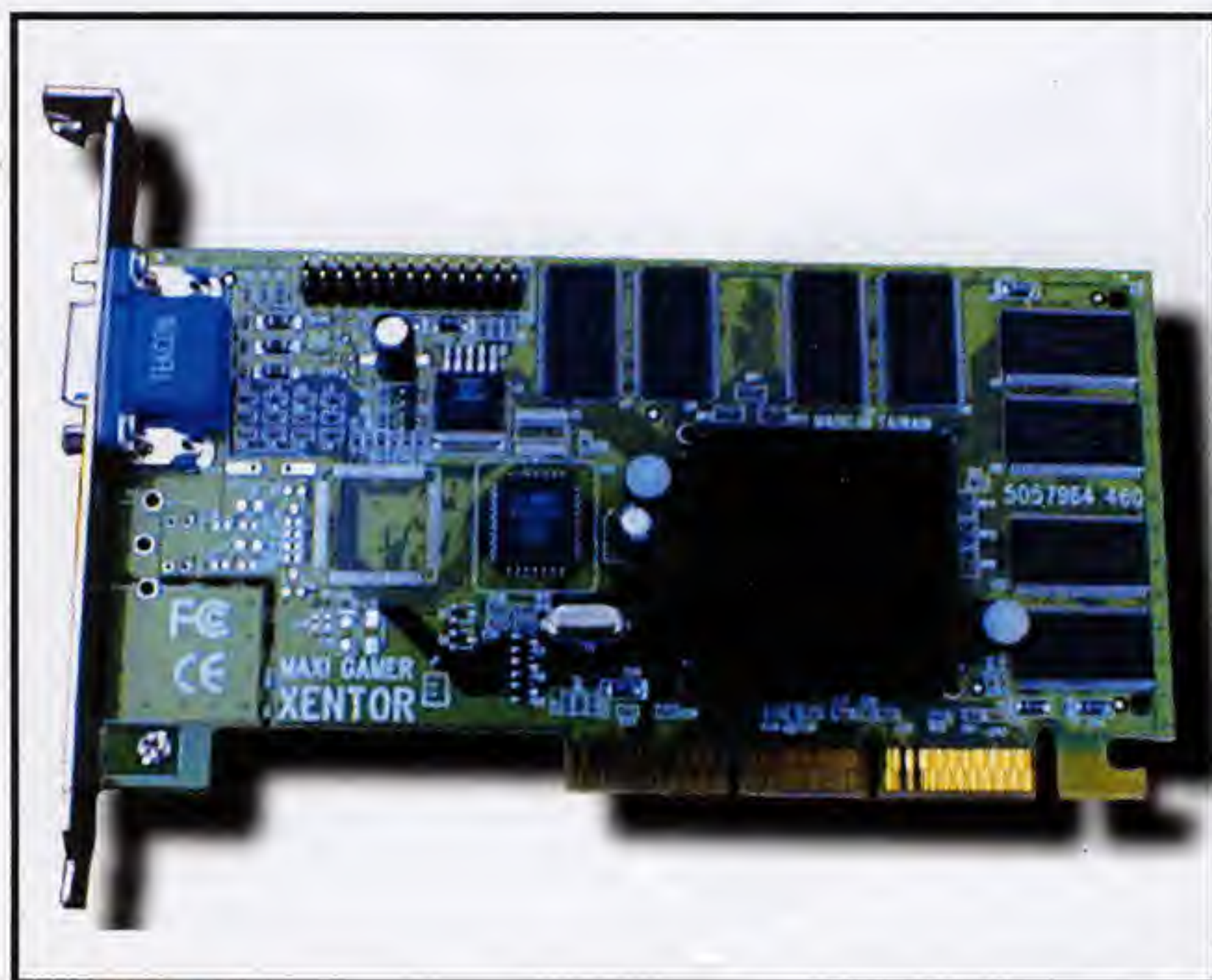
Centaurul

Xentor are 16 MB SDRAM, tactat la 166 MHz (față de 150 MHz, care este cifra recomandată de NVIDIA) și un TNT2 tactat la 135 MHz (față de 125). Guillemot a testat cipul și a folosit memorii mai rapide și a ajuns la concluzia că este sigură folosirea acestor frecvențe. Desigur, utilizatorul are posibilitatea să meargă mai departe cu overclocking-ul, dar pe riscul său. Memoria nu se poate mări, cei care doresc mai multă memorie trebuie să aleagă o placă cu TNT2 Ultra, care suportă 32 MB, și care este și mai rapidă (150 MHz acceleratorul și 183 MHz memoria), de exemplu Guillemot Xentor 32 (care însă are un TNT2 Ultra la 175 MHz!).

Cu 270 milioane pixeli pe secundă rată de umplere și 2,74 GB/s rată de transfer din memoria grafică, Xentor se dovedește cea mai rapidă dintre toate plăcile grafice 3D testate de CHIP până acum. TNT2 este capabil de filtrare anizotropică, ce produce o calitate a imaginii mai bună față de cea trilineară. Randarea se face la maxim 32 biți pe pixel și Z-buffer-ul este tot pe 32 de biți. Putem adăuga aici și suportul pentru AGP 4x, dar deocamdată nu există nici o placă de bază care să aibă acest mod.

Cum concurentul direct al lui TNT2 este Voodoo 3, vom încerca să tragem câteva concluzii comparând rezultatele obținute de cele două cipuri în testul nostru.

Guillemot Maxi Gamer Xentor, una din primele plăci cu NVIDIA Riva TNT2 care au apărut pe piața mondială, se dovedește o creație de vârf în domeniul performanței.



Creative 3D Blaster Savage4 este o placă relativ ieftină, cu o performanță bună și dotată cu 32 MB RAM.

Nota generală a lui Xentor este milimetric mai ridicată decât a lui Voodoo 3 2000, dar diferențele au fost destul de mari la diversele capitole ale testului. În 3DMark 99, Voodoo 3 este puțin mai rapidă, singurul loc unde a fost depășită de TNT2 fiind la aplicarea pe suprafețe a texturilor de 2 MB și de 16 MB. Dacă la 16 MB este normal să fie așa, deoarece Voodoo 3 nu suportă texturarea AGP și o textură de 16 MB nu încapă în memoria pentru texturi a unei plăci cu 16 MB RAM, cea la 2 MB este cumva inexplicabilă. Mai ales că la texturi cu 4 și 8 MB Voodoo 3 este mai în față.

În FogCity, un benchmark care stresează foarte tare subsistemul grafic, TNT2 a fost mai rapidă. La fel și în Final Reality. În testul de calitate a imaginii, TNT2 s-a distanțat bine, pentru că acesta folosește Direct3D, API-ul pentru care a fost conceput acest accelerator, față de V3, care are Glide ca API nativ.

Trecând la jocuri, atât în Sin cât și în Half-Life V3 a surclasat TNT2, rezultat la care ne așteptam, deoarece aceste jocuri au un engine de Quake, modificat, iar la Quake (1 și 2) Voodoo este imbatabil, cel puțin până acum. Dar la un joc pur Direct3D, cum este Microsoft Monster Truck Madness 2, TNT2 a luat avans. Nu același lucru se poate spune și în cazul lui Shogo MAD, alt joc Direct3D, dar unde rezultatele au fost aproximativ egale, cu un mic avantaj pentru Xentor la rezoluția de 1024 x 768.

În concluzie, Xentor și plăcile cu TNT2 se recomandă celor care preferă jocurile Direct3D. Pentru fanaticii First Person Shooter-elor bazate pe Quake, este mai bine să rămână la plăcile 3dfx.

A doua placă din test, Creative Labs 3D Blaster Savage 4, este bazată (se vede din nume) pe acceleratorul Savage4 (versiunea PRO, cea mai puternică) de la S3. Pe 3D Blaster, Savage4 este tactat la 125 MHz, iar memoria SDRAM

la 143 MHz. Uimitoare este cantitatea de memorie (32 MB) pentru o placă de 150 de dolari. Ca și în cazul lui Xentor, și aici avem posibilitatea să setăm viteza acceleratorului. Cu alte cuvinte, fabricanții ne invită să facem overclocking, deși aceasta nu este întotdeauna cea mai bună idee.

Tigrul

Creative a ales cel mai puternic carnivor de pe suprafața Pământului pentru a simboliza viteza plăcii sale: tigrul (nu leul, care, mai ales în versiunea românească, este mai slab cotat). Principala caracteristică a cipului de la S3 este compresia texturilor (S3TC), suportată în DirectX 6.0 și versiunile ulterioare. Prin aceasta, se reduce lățimea de bandă și cantitatea de memorie utilizate de accelerator. Cu un RAMDAC de 300 MHz, ca al lui TNT2, Savage4 oferă rate de refresh vertical cu mult mai mari decât poate suporta un monitor. De exemplu, la 800 x 600 se ajunge la peste 200 Hz. Și tot ca și TNT2, are suport pentru decodarea hardware a DVD-urilor. Texturarea se face la maxim 32 bpp, 32 de biți fiind și adâncimea Z-buffer-ului.

Comportarea lui Savage4 în teste a fost neașteptat de bună. Dacă S3 ar fi avut acest cip în primăvara anului trecut, poate altfel ar fi arătat piața acceleratoarelor 3D (și situația financiară a firmei). Savage4 atinge și, pe alocuri, depășește un TNT. Astfel,

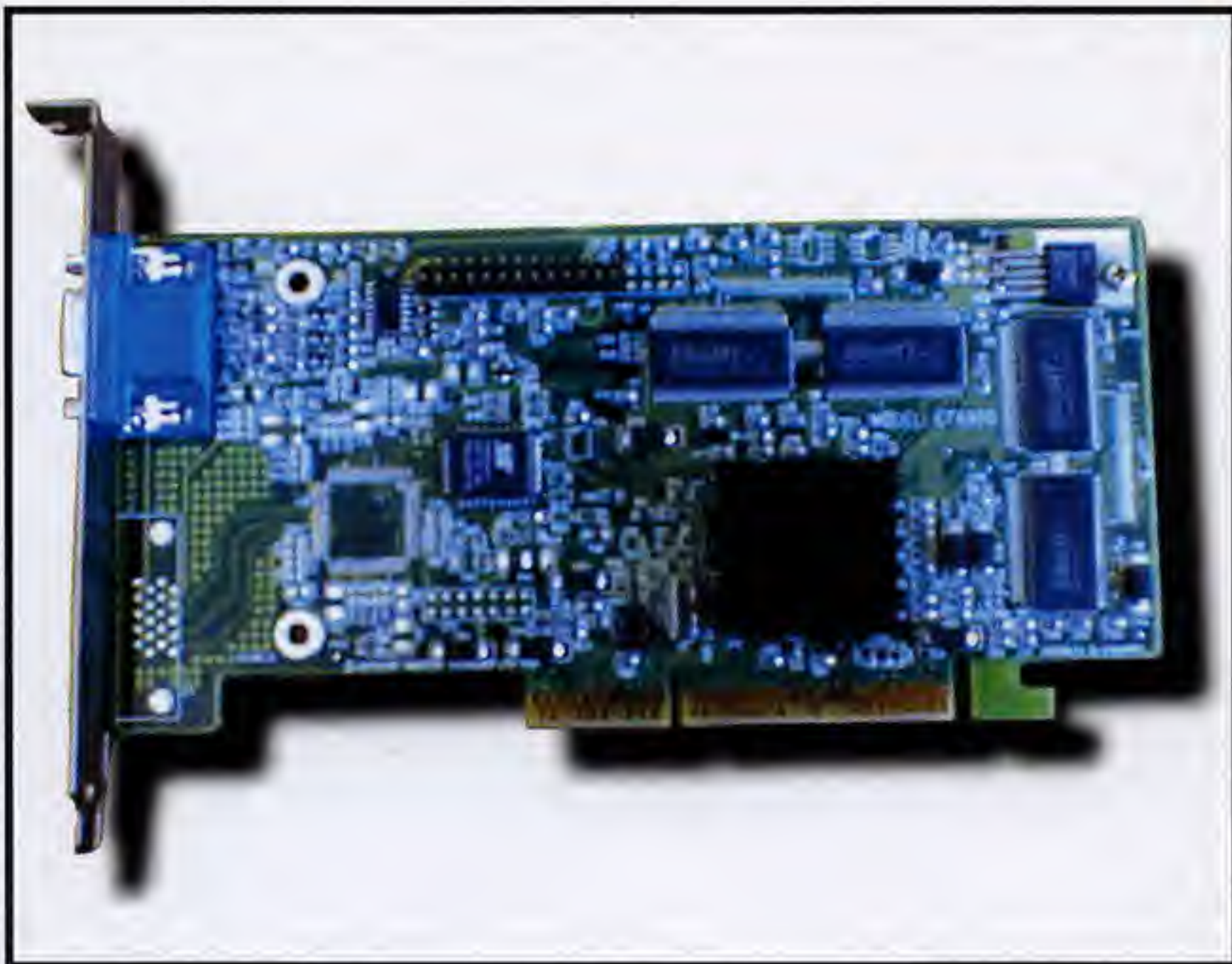
vom compara Savage4 cu TNT (16 MB RAM) și ATI Rage Magnum (32 MB RAM).

În 3Dmark 99, produsul S3 a fost mai rapid decât celelalte două, cu circa 10% pe ansamblu. Le-a depășit în ambele simulatoare, și cel de curse și cel de first person shooter, dar a rămas în urma plăcii ATI la viteza de texturare. În FogCity a fost mai bun ca Rage 128, dar mai slab decât TNT. În schimb, sub Final Reality s-a clasat sub ceilalți doi concurenți.

Adevăratul test pentru Savage4 a fost cel cu jocuri. În Sin și Half Life, nu a ajuns la performanțele lui TNT, dar viteza sa a fost identică cu cea a plăcii ATI. Demn de remarcat este însă că sub Half Life texturarea a fost incorectă, multe texturi neapărând pe ecran, iar în Sin, în 1024 x 768, nu a rulat decât în mod windowed, nevrând niciun să ruleze full-screen, ceea ce arată că S3 mai trebuie să lucreze la driverele OpenGL. În Motorcross Madness 2, Savage4 a obținut mai multe cadre pe secundă decât TNT-ul, dar în Shogo MAD s-a situat sub acesta și peste Rage 128.

Pe ansamblu, Savage4 este destinat utilizatorilor fără pretenții de performanță de top, dar care se gândesc la un viitor upgrade al plăcii de bază spre una cu AGP 4x. Mai ales că și prețul nu este uriaș, și este posibil să scadă pe parcursul lunilor următoare.

Răzvan Anghelidi



Placa grafică	Chipset	Memorie (MB)	Versiune driver	Firma	Telefon	Nota CHIP	3D Mark99 (3D Marks)	FogCity (medie fps)	Final Reality (Overall Score)	Calitate (puncte)	HalfLife (medie fps)	HalfLife D3D (medie fps)	Sin (medie fps)	Shogo MAD (medie fps)	Monster Truck Madness 2 (fps)
GigaByte GA-612	Intel i740	8	4.10.01.2228	Caro Group	01-3103384	42.32	1342.00	3.44	3.91	48.50	9.71	9.72	11.98	17.27	32.00
Guillemot MaxiGamer 3D2	3Dfx Voodoo 2	12	4.10.01.0180-2.17	UBI Soft	01-2316769	51.65	1826.67	4.33	4.14	49.50	9.35	9.31	19.02	25.33	43.00
Creative Graphics Blaster RIVA TNT	NVIDIA Riva TNT	16	4.10.01.2106	Flamingo Computers	01-2225041	53.28	1861.67	9.83	3.88	50.50	10.95	10.09	20.63	24.33	41.00
Creative Graphics Banshee	3Dfx Banshee	16	4.10.01.106	Flamingo Computers	01-2225041	49.96	1938.00	9.05	4.15	48.00	10.08	10.82	10.96	23.67	42.00
Matrox Millenium G200	Matrox MGA G200	8	4.10.014260	Brinel PC Prod	064-414610	35.65	1390.67	5.06	3.86	47.50	6.96	6.92	8.22	12.33	25.00
Creative 3D Blaster Voodoo 2 SLI	3Dfx Voodoo 2	12	4.10.01.0271-2.18	Flamingo Computers	01-2225041	66.94	2608.00	9.24	4.15	49.50	13.97	13.74	25.76	27.00	48.00
ATI Rage Fury 8 MB (fost ATI Xpert 99)	ATI Rage 128 VR	8	4.11.01.6060	Flamingo Computers	01-2225041	46.47	1741.33	6.63	3.88	49	7.85	9.83	13.09	18.97	42.00
ATI Rage Fury 16 MB (fost ATI Xpert 128)	ATI Rage 128 GL	16	4.11.01.6060	Flamingo Computers	01-2225041	50.05	1886.67	7.27	4.07	49	8.33	9.89	14.56	22.97	45.00
ATI Rage Fury 32 MB (fost ATI Rage Magnum)	ATI Rage 128 GL	32	4.11.01.6060	Flamingo Computers	01-2225041	49.88	1902.00	7.59	4.04	49	8.33	9.89	13.81	23.00	45.00
Voodoo 3 2000	Voodoo 3	16	4.11.01.441	Caro Group, Sprint Computers	01-3103384, 044-110700	57.90	2684.67	8.93	3.89	49.5	13.79	10.43	13.23	28.57	52.40
Guillemot Maxi Gamer Xentor	NVIDIA Riva TNT2	16	4.11.01.0-122	UBI Soft	01-2316769	58.18	2560.00	9.17	4	52.5	10.34	9.80	16.73	27.83	55.30
Creative 3D Blaster Savage4	S3 Savage4 PRO	32	4.11.01.2-100-7.82-05	Flamingo Computers	01-2225041	46.99	2000.00	9.31	3.12	44	8.23	9.59	10.62	22.00	45.00

E păcat să-ți petreci concediul singur! Noi te însoțim! Și îți propunem și un **CONCURS!**

Citește LEVEL pe timpul verii! Și ca să vedem că ești un cititor fidel, trimite-ne o poză cu tine sau cu prietenii și, bineînțeles cu LEVEL!
Vom selecta cea mai trăznită, ciudată, deosebită și haioasă poză pe care o veți trimite!
Juriul va fi imparțial, competent și lipsit de prejudecăți!

MARELE Premiu:



OLYMPUS C830 L



Corel Draw 8



HP DeskJet 895C

Alți zece participanți vor obține:

- câte 5 abonamente CHIP pe 6 luni
- câte 5 abonamente LEVEL pe 6 luni

Sponsori:

MGT

EDUCATIONAL
Distribuitor autorizat OLYMPUS

Tel: 01-2328894
Fax: 01-2328899

OMNIOLOGIC BGS

Unic distribuitor Corel

Tel: 01-3033100
Fax: 01-3033164

alsys data
HP Corporate Reseller

Tel: 01-4112626
Fax: 01-4112727



Publishing Romania

Tel: 068-153108
Fax: 068-150886

Condiții de participare:

1. Vor fi luate în considerare atât fotografiile în format clasic (pe hârtie), cât și cele în format digital. Fotografiile în format digital pot fi trimise la redacție atât pe mail, cât și pe suport magnetic sau optic, pe adresa redacției.
2. Adresele la care se trimite fotografiile sunt: Vogel Publishing, Oficiul poștal 13, CP 4, RO-2200 Brașov, respectiv e-mail: concurs@chip.ro. La subiect vă rugăm treceți: "Pentru concursul de fotografii".
3. La concurs nu pot participa angajații Vogel Publishing, MGT Educational, Omnilogic BGS și Alsys Data.

Piano Hits

Ubisoft revine cu un nou produs multimedia destinat deprinderii interpretării instrumentale, de data aceasta pentru pian.

In urmă cu aproximativ un an, apărea în revista noastră un articol despre „Guitar Hits”, pachet multimedia educativ destinat celor care doresc să cânte la chitară. Deoarece structura și concepul în care au fost realizate „Guitar Hits” și „Guitar Hits II” au avut un incontestabil succes la utilizatorii dornici să se apropie de muzică pe o cale mai ușor de abordat, și mai noul „Piano Hits” păstrează același mod de prezentare simplu și practic.

Concret, ideea care stă la baza pachetelor „... Hits” este aceea de a vă face cunoscută interpretarea instrumentală practic, pe exemple cunoscute și, de ce nu, îndrăgite de mare parte din noi. Sunteți astfel invitați să repetați părți din melodii

cunoscute și să asimilați tehnici de interpretare specifice încercând să reproduceți un material sonor familiar.

Primii pași

La deschiderea programului „Piano Hits”, veți putea alege cu care din bucățile muzicale să vă începeți studiul pianului. Personal, din motive de afinitate muzicală, am ales piesa lui Sting - „Fields of Gold”. Apoi, am selectat „Music”, prima din cele trei secțiuni ce ne sunt puse la dispoziție pentru fiecare piesă muzicală în parte.

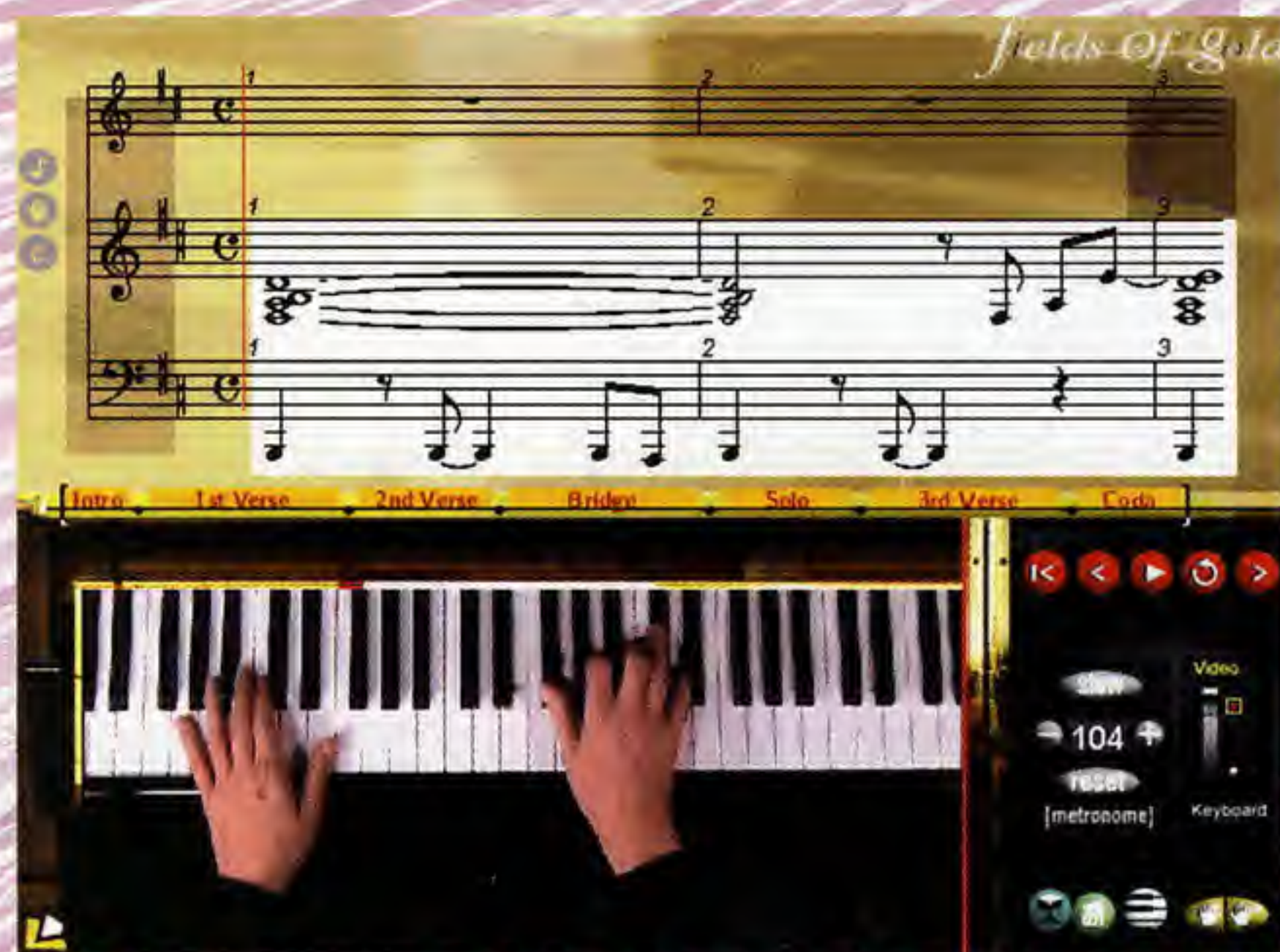
Ecranul secțiunii „Music” este alcătuit dintr-o zonă dedicată afișării partiturii, una pentru vizuali-

zarea claviaturii și a mișcării celor două mâini, precum și o zonă de control. Se poate alege care din instrumente să fie audiate la volum mai ridicat, bateria, claviatura sau întregul ansamblu. Cu un clic pe claviatură, zona de ecran a acesteia poate fi mărită, astfel încât să vizualizăm mult mai în amănunt execuția corectă a partiturii. Așa cum probabil că v-ați dat deja seama, secțiunea „Music” este destinată familiarizării cu bucata muzicală în studiu. Pentru o cunoaștere mai în adâncime și mai eficientă sub aspect instrumental, trebuie să treceți la următoarea secțiune.

Lecții ...

Cea de-a doua secțiune, numită „Lessons”, este cea care ne oferă informații în detaliu asupra piesei muzicale în studiu, precum și posibilitatea învățării acesteia prin înțelegere și imitație. Astfel, bucata muzicală este abordată sub trei aspecte - cel al structurii, cel al acordurilor și cel ritmic.

Sub aspect structural, piesa este împărțită în componente, cum ar fi temele sale melodice, strofe, refren și solo. Fiecare din aceste părți este la rândul ei analizată sub diverse aspecte. Spre exemplu, la analiza temei din „Fields of Gold” se au în vedere părțile temei, precum și evenimentele muzicale mai deosebite, cum ar fi un grup de trioleturi într-o





anumită măsură. De fapt, orice element muzical sau de interpretare instrumentală mai deosebit aflat în interiorul unei părți a piesei muzicale este pus în evidență, explicat, și se oferă posibilitatea exersării sale.

Exersarea se realizează prin atașarea la placa de sunet instalată în calculatorul vostru a unei claviaturi MIDI. Bineînțeles, claviatura nu este livrată în pachetul „Piano Hits”, și poate că nu ar fi o idee rea dacă UbiSoft ar aduce și claviaturi MIDI produse de Guillemot. Important este faptul că „Piano Hits” pune la dispoziția utilizatorului în această secțiune și posibilitatea de a face MIDI recording, înregistrând cu ajutorul claviaturii ceea ce cântați în încercarea de a imita piesa originală. La terminarea înregistrării, un mic utilitar va face analiza versiunii voastre, punând în evidență porțiunile în care ați pecit.

După studierea structurii piesei, este de mare folos să mergeți mai departe și să aprofundați acordurile și partea de ritmică. De mare folos în acest sens vă va fi faptul că procedeul de MIDI recording va

putea fi folosit și de această dată pentru aprofundarea piesei.

Teorie

O altă secțiune importantă a „Piano Hits” este cea dedicată cunoașterii teoretice a muzicii și tehnicilor instrumentale. Aici ni se vor explica termeni ca apogiatură, triolet, staccato, anacruză etc. Dar vom afla și noțiuni importante despre intervale, acorduri, game, elemente de armonie și notație. Completată cu un glosar, această secțiune a programului ne ajută să înțelegem fiecare din termenii muzicali apăruiți pe parcursul utilizării acestuia.

Piese muzicale aflate în pachetul „Piano Hits”

Imagine
(John Lennon)

Your Song
(Elton John)

Lady Madonna
(John Lennon & Paul McCartney)

Fields of Gold
(Sting)

Don't You Worry 'Bout a Thing
(Stevie Wonder)

Old Time Rock'n'Roll
(George Jackson)

Oh Happy Day
(Edwin R. Hawkins)

Astfel încât nu veți rămâne niciodată nelămurii sau în dubiu asupra vreunei chestiuni muzicale. Prin acest aspect, și prin modul practic de abordare a învățării pianului, dar și prin atenția acordată interfeței și sunetului, „Piano Hits” este fără îndoială un program atractiv și util.

Marius Ghinea



Producător: UbiSoft
Ofertant: UbiSoft
România
Tel: 01/2316769

Timpul, viața și opera lui Charles Dickens

Un întreg CD multimedia este dedicat marelui scriitor englez.

Trebuie să recunosc - am fost mai mult decât plăcut surprins în momentul în care pe biroul meu a aterizat CD-ul despre care vă vorbesc în aceste rânduri. Iar aceasta pentru că subiectul CD-ului cu pricina este un scriitor foarte drag inimii mele. Dacă printre voi sunt unii domni care nu agreează stilul meu de exprimare care pe alocuri devine prețios (fără a fi serios), sau glumușoarele mai alambicate pe care le practic din când în când, atunci pentru toate aceste asperități în calea comunicării dintre noi să-i aducă mulțumire lui Dickens. Dânsul, dimpreună cu Hector Hugh Munro (zis Saki) și Jerome K. Jerome sunt responsabili pentru formatarea limbajului și gândirii mele, atâta câtă a mai rămas după ce am luat contact nemijlocit și dur cu Legile lui Murphy (tot britanic, ...), la ieșirea din găoacea grijii părintești, pe la vreo 14 ani.

Puncte esențiale

Dacă vă mai amintiți, modalitatea prin care obișnuiesc să vă prezint un produs multimedia este punctarea anumitor elemente din conținutul produsului, uneori întâmplător, alteori pentru că respectivele aspecte mi-au atras cu osebire atenția. Aceeași metodă o păstrez și în cazul de față.

Și pentru că nu îl putem desprinde pe Dickens de locul și epoca în care a trăit, și despre care este cu atât mai util să aflăm amănuntele esențiale, am fost din nou bucuros să constat că pe CD-ul „Charles Dickens” (din seria „British Literature: Time, Life & Works”) se dă o foarte mare atenție stadiului

dezvoltării pe multiple planuri a Marii Britanii de la mijlocul secolului trecut - epoca de glorie a lui Dickens fiind situată în vecinătatea anului 1850.

În deschiderea acestui CD descoperim o Anglie în plină epocă industrială, poluată și murdară. Și încă asta nu ar fi nimic, dacă efectele mizeriei s-ar fi localizat doar la nivel estetic și eventual odorific (apropo, vă propun un titlu de carte imaginară: „Estetica damfurilor”), dar și sub aspect social, lucrurile stăteau rău, rău de tot. Într-un fel cam ca la noi, la România zilelor noastre. Și mă voi folosi de elemente punctate de autorii CD-ului „Charles Dickens” pentru a vă demonstra că, sub aspectul respectului față de oameni, ne aflăm cu aproape 150 de ani în urma britanicilor. A, să nu vă imaginați că peste noapte am devenit filo-britanic.

La noi, ca la ei ...

... în urmă cu un secol și jumătate. CD-ul „Charles Dickens” atinge unul din subiectele urmărite cu reală înverșunare de scriitorul britanic - situația copiilor. O parte deloc de neglijat a operei dickensiene se desfășoară în sau are legătură cu orfelinatele. Abandonati în astfel de case ale groazei de către părinți prea săraci sau, dimpotrivă, prea bogați și nepăsători, copiii erau bătuti, subnutriți, prost educați, deținuți fără vină între pereții orfelinatului. Lipsa unor legi bune pentru protecția și îngrijirea copilului, precum și absoluta indolență în aplicarea corectă a celor deja existente, au făcut ca indignarea scriitorului în fața acestor nedreptăți să atingă



cote maxime în romanul „Oliver Twist”. Vi-l recomand.

Pe de altă parte, folosirea copiilor ca sclavi, pur și simplu, la muncile cele mai grele și mai degradante (inclusiv în mină), era o practică curentă în Anglia începutului de secol trecut. Veți spune, bineînțeles, că în România de azi este o formă mai curată și mai civilizată de exploatare a copilului din stradă, prin folosirea sa ca sclav în slujba furtului și pedofiliei, folosind ca momeală punguța cu Aurolac. Ne-am modernizat, nu?

Și pentru că, cu un paragraf mai sus am adus vorba de legi, aflăm din CD-ul „Charles Dickens” de experiența căpătată de scriitor în mediul avocațesc, în care s-a aflat deseori ca reporter. Ar trebui să cetiti magistrala prezentare pe care Dickens o face Tribunalului, în romanul „Casa umbrelor”. Orice proces în care clienții sunt mai înstăriți este prelungit cât mai mult, spre folosul buzunarelor statului și avocaților. Familiile sunt ruinate de procese de succesiune în care proprietățile în litigiu ajung să aibă o valoare cu mult sub cea a cheltuielilor de judecată. Oamenii sunt deformați de patimi și covârșiți de povara așteptării, într-o sărăcie din ce în ce mai mare. Dacă nu mă înșeală memoria, un personaj din „Casa Umbrelor” își găsește chiar sfârșitul în incinta clădirii Tribunalului. Sugestiv, doar că la noi



sucombă întreprinderi. Sau dă ortul popii chiar cucoana Dreptate, frângându-și gâtul prin gropile neasfaltate din diverse legi. Aplicate și ele ca vai de lume, după cum bate vântul. Prin buzunarele noastre.

Parlamentarul

Și ne găsim acum în fața uneia din țintele preferate ale ascuțiturilor de limbă de care Mircea nu face economie în „Poiana lui Iocan”. Și de aceea, voi lua în rândurile din acest capitolaș vocea acestuia, mai potrivită în astfel de ocazii. Cum ar fi cea prilejuită de conturarea imaginii luminoase a parlamentarului. Care parlamentar este un subiect cu mare ironie tratat de Dickens. Ne spune CD-ul aflat sub lupă în acest articol că nu este de mirare un atare fapt, pentru că o parte importantă a muncii sale de reporter de succes, romancierul englez a desfășurat-o în incinta Parlamentului Britanic. Nu mă pot abține aici să nu citez copios din romanul „Nicholas Nickleby”, o scenă în care un grup de alegători, conduși de un anume domn Pugstyles, se prezintă la domiciliul domnului Gregsbury, parlamentar pe care l-au susținut la alegeri, pentru a-i cere să dea seamă de faptele sale, sursă de nemulțumiri pentru electorat. Traducerea îi aparține Verei Călin. Clarific încă o dată, Pugstyles conduce grupul de alegători nemulțumiți, iar parlamentarul este Gregsbury.

„Îmi pare tare rău că mă aflu aici - spuse domnul Pugstyles; dar purtarea dumitale, domnule Gregsbury, a făcut această delegație a alegătorilor dumitale absolut necesară.

- Purtarea mea, Pugstyles, - spuse domnul Gregsbury, aruncând o privire mărinoasă și plină de har asupra delegaților - purtarea mea a fost și va fi întotdeauna dictată de grija sinceră pentru adevăratele interese ale acestei țări mari și fericite. Fie că privesc spre țara mea sau spre alte țări, fie că privesc la obștile pașnice ale insulei noastre, la apele ei pline de vapoare, la căile ei ferate pline de locomotive, la străzile ei pline cu trăsurile, la cerul ei plin cu baloane de putere și mărime necunoscute în istoria aeronauticii la noi sau alurea, zic deci, fie că privesc ce se întâmplă acasă sau, ațintindu-mi privirile în depărtări, zăresc privilegiile nemărginite a cuceririlor și posesiunilor înfăptuite de stăruința britanică, de vitejia britanică, privilegii ce mi se desfășoară înaintea ochilor, îmi împreunăz mâinile și îndreptându-mi privirile spre nemărginitul de deasupra capului meu, exclam: mulțumesc cerului că sunt britanic!

Fusese un timp când această izbucnire de entuziasm ar fi fost întâmpinată cu urale îndelung răsunătoare, dar acum delegația o primi cu o tăcere de gheață. Impresia generală era că pentru o lămurire a atitudinii politice vădite de domnul Gregsbury, cuvântarea lui intra în prea puține amănunte; ba chiar un domn din fund nu se sfii să observe cu glas tare că, după gustul lui, cam mirosea a „bărbiereală”.

- Înțelesul termenului „bărbiereală” - spuse domnul Gregsbury - îmi este necunoscut. Dacă el înseamnă că m-am înfierbântat prea tare sau am ajuns la exagerări slăbindu-mi patria, recunosc că observația este pe deplin îndreptățită. Sunt mândru de țara aceasta liberă și fericită. Simt cum mă îngrăș, cum îmi strălucesc ochii, cum îmi crește inima, cum mi se înfierbântă pieptul când îmi amintesc de măreția și gloria ei.

- Am dori, domnule - spuse liniștit domnul Pugstyles - să vă punem câteva întrebări.”

Și urmează cele trei întrebări, atingând chestiuni de importanță capitală pentru electoratul domnului Gregsbury:

„- Întrebarea numărul unu. Dacă, domnule, nu v-ați luat de bună voie angajamentul, înainte de alegerea dumneavoastră ca, în caz că veți fi ales, să desființați pe dată obiceiul de a se tuși și de a se mormăi în Camera Comunelor? Și dacă n-ați îngăduit să fiți întrerupt cu tuse și mormăleli, chiar la prima dezbateră din sesiune și de atunci nici nu v-ați mai ostenit de a face o reformă în privința asta? Dacă, de asemenea, nu v-ați obligat să luați guvernul prin surprindere și să-l puneți la locul lui? Și dacă l-ați luat prin surprindere și l-ați pus la locul lui, da sau nu?

- Trece mai departe, dragul meu Pugstyles - spuse domnul Gregsbury.

- Aveți vreo lămurire de dat în legătură cu întrebările mele? Întrebă domnul Pugstyles.

- Desigur că nu - spuse domnul Gregsbury. (...)

- Întrebarea numărul doi. Dacă, domnule, nu v-ați luat de asemenea angajamentul de a-l sprijini, în orice împrejurare, pe colegul



dumneavoastră; și dacă, alaltăieri seara, nu l-ați părăsit votând pentru tabăra opusă, pentru că soția unui lider din cealaltă tabără a poftit-o pe doamna Gregsbury la o serată?

- Mai departe - spuse domnul Gregsbury.

- N-aveți nimic de spus nici la punctul asta? Întrebă vorbitorul.

- Absolut nimic - răspunse domnul Gregsbury.

Cei din delegație, care nu-l cunoscuseră decât în propagandă electorală sau la alegeri, rămaseră cu gura căscată când văzură atâta sânge rece. Parcă nu mai era același om; pe atunci era numai lapte și miere, iar acum era scrob și acru. Dar oamenii sunt atât de deosebiți în împrejurări deosebite!

- Întrebarea numărul trei și ultima - vesti emfatic domnul Pugstyles. Dacă, domnule, n-ați declarat de pe platforma de numire, că sunteți hotărât să vă opuneți la tot ce se va propune, să desbinați Camera în orice chestiune, să respingeți voturile în toate problemele, să faceți propuneri de noi proiecte de legi în fiecare zi și, pe scurt, pentru a aminti neuitatele dumneavoastră cuvinte, să faceți pe afurisitul, cu toate și cu toți? După ce puse această cuprinzătoare întrebare, domnul Pugstyles își împături lista cu întrebări (...).

Domnul Gregsbury cugetă, își suflă nasul, se infundă mai adânc în scaun, se aplecă iar înainte, sprijinindu-și coatele de masă, făcu un triumf din cele două degete mari și din arătătoare și, ciocănindu-și nasul cu vârful triumfului, răspunse (zâmbind):

- Nu recunosc nimic.”



Vă sună cunoscut? Haideți să continuăm, că prea le zice bine acest Dickens.

Atitudinea parlamentarului față cu electoratul îl nemulțumește profund pe acesta din urmă, fapt pentru care domnului Gregsbury i se cere demisia. Cum refuză omul nostru politic cererea alegătorilor? Cu tupeu, dând glas următorului discurs, cu grijă scris mai dinainte:

„Dragul meu domnule Pugstyles, Pe lângă propășirea scumpei noastre insule - această mare țară liberă, ale cărei puteri și bogății le socotesc cu toată sinceritatea nemărginite, mai prețuiesc și acea nobilă independență, cea mai îndreptățită mândrie a englezului, pe care nădăjduiesc din toată inima că o voi lăsa nepătată și neprihănită moștenire copiilor mei. Îmboldit, nu de motive personale, ci doar de înalte și mari considerente constituționale, pe care nu voi încerca să le lămuresc, căci ele depășesc într-adevăr priceperea celor ce nu stăpânesc, așa cum stăpânesc eu, știința încurcată, dar pasionantă a politiciii, prefer să-mi păstrez locul de deputat, și așa voi face.

Te rog să mă îndatorezi salutând din partea mea pe alegătorii din circumscripția mea electorală, înștiințându-i despre hotărârea mea.

Cu multă stimă, dragul meu Pugstyles etc. etc.

- Prin urmare, nu veți demisiona, în nici un caz? Întrebă purtătorul de cuvânt.

Domnul Gregsbury zâmbi și clătină din cap.

- Atunci, bună ziua, domnule! spuse supărat Pugstyles.

- Cerul să vă binecuvânteze! spuse domnul Gregsbury.

Și delegația o luă din loc mormăind și bodogănind și scurgându-se atât de repede, pe cât îi îngăduia îngustimea scării.”

Caragialoidal, monșer ...

Cred că nu este nevoie să mai încarc prezentul articol cu prea multe explicații, textul a vorbit de la sine. Mai simt numai nevoia de a-mi exprima încă o dată bucuria de a vedea un CD dedicat la modul multimedia lui Charles Dickens.

Marius Ghinea

Producător: Zane Publishing
Ofertant: MultiNet Baia Mare
Tel: 062/222201

Mr. Postman

După cum deja v-ați obișnuit, în fiecare lună alt redactor se ocupă de această rubrică. Și uite că a venit și rândul meu să răspund la scrisorile voastre. Sunt multe, sunt drăguțe... Poate că v-ați plictisit deja, dar vă mai spun și eu o dată, sunt atât de multe încât nu voi reuși să răspund la toate. Voi răspunde foarte scurt și la subiect pentru a reuși să introduc un număr cât mai mare din „fițuicile” pe care v-ați așternut gândurile, impresiile și ideile voastre referitoare la munca noastră și la revista noastră.

Claude

Popovici Cosmin – Sinaia

Salut!

Vă scriu în grabă fiindcă trebuie să plec până la maică-mea. Deci, pe scurt:

Ce PC îmi recomandați pentru a putea juca jocuri gen Quake II, Motorhead, MK4, Delta Force, Fighting Force sau NFSIII. Acu' nu mă luați cu P II 300, Voodoo 2, 128 RAM

Puteți băga trainere pe CD?

...0 Care au fost primele jocuri pe care le-ați jucat?

...1 De ce nu băgați pe CD programe precum Direct X, RAV 5, Keygrip2 sau WORLDCRAFT?

...2 Băgați și voi muzică gen FatboySlim sau Mafia pe CD

Tot foarte scurt o să-ți răspund și eu. P200, 32MB și vrei nu vrei, un Voodoo2. Pe CD există DLH-ul, care-i burdușit cu tot felul de cheat-uri, iar pentru muzică ar trebui să cumpărăm licența care nu este tocmai ieftină. Direct X avem pe CD întotdeauna la secțiunea de drivere, iar restul programelor le poți găsi pe un CD CHIP. Primul meu joc a fost Renegade pe Spectrum, iar pe PC: Civilization.

Seeya

Dan the Zerg

Hello there!

Sunt unul din vechii fani ai LEVEL-ului. Vă scriu pentru a treia oară și sper să băgați în seamă această scrisorică. Hai să încep cu critică:

1. Dacă nu reușiți să răspundeți la scrisori, măcar mutați Mr. Postman-ul pe CD
2. Reintroduceți scrisoarea lunii
3. Puneți un poster pliat la mijlocul revistei
4. Băgați două 2 CD-uri, unul cu demo-uri și unul cu jocuri întregi
5. Faceți o rubrică pentru începătorii din lumea calculatoarelor
6. Schimbați intro-ul CD-ului (care nu există) într-unul cu un scurt filmuleț
7. Ce faceți mamă cu Fun Stuff-ul, că a devenit destul de nasol de la un timp

No, uite că a treia încercare a fost încununată de succes. Din păcate, din toate sugestiile tale, pe care cu atâta amabilitate ni le-ai împărtășit, momentan doar câteva sunt realizabile, din motive mai mult sau mai puțin obiective. Mai precis, cea cu scrisoarea lunii și eventual într-un viitor apropiat (trebuie mai întâi discutată problema între noi), cea cu rubrica pentru începători. Atât Marius Ghinea cât și Sergio au primit mesajele tale.

Bye

Gavrilo Mihai – Galați

Este prima dată când vă scriu, dar reviste cumpăr în fiecare lună. Am multe jocuri printre care și Carma II. La care ați spus că merge numai cu 3Dfx și nu mi-ați dat nici o speranță. Eu totuși am făcut rost de el și am aflat că merge cu Software Render. Cumpăr de mult revista asta și nu am văzut nici un articol despre Twisted Metal, chiar dacă era la rubrica Console.

Într-adevăr am scris că merge cu 3Dfx, dar noi în general prezentăm o configurație recomandată pentru a juca fără probleme. Dacă merge fără 3Dfx, cu atât mai bine. Iar de Twisted Metal am auzit, chiar și de Twisted Metal 2, personal le-am și jucat, dar în revistă prezentăm doar ceea ce primim de la producători. Iar la partea cu prețurile, te sfătuiesc să te interesezi la magazinele de specialitate fiindcă ei îți pot oferi cele mai concrete informații.

La revedere și sper să ne mai auzim.

Bostan Radu – Bacău

Salut din nou, LEVEL!

Merg, iau revista de mai de la gară. O răsfoiesc și văd ce-i la Review Special. ID Software! Cool! Și m-apuc eu și citesc și găsesc una bucată greșală. La Doom: „Prima versiune a avut trei episoade, fiecare având cam opt episoade”. Bun, trecem de asta și ajungem la Wolf 3D mitraliorii ăia în albastru nu zic „Mein heimen!” cum ziceți voi, ci „Mein leben!” adică „Viața mea!” (extras din FAQ-ul Wolf 3D). Altă greșală numărul de mai nu are First Look, doar Preview. Alt error, la First Look-ul de la 10th Planet zice că data lansării este august'99, iar jos la Level Data e trecut iulie'99.

Wow! Ce ochi critic ai! Ai observat unele detalii care nouă la corecția finală (e adevărat făcută în grabă) ne-au scăpat. Recunosc! Suntem vinovați și am greșit. Și ca să nu existe nelămuriri! Oth Planet apare în august, dacă nu se amână după cum obișnuiesc toți producătorii. A cam devenit o modă acest lucru în ultimul timp. Un monitor ieftin găsești oriunde, bun mai greu, încearcă și tu la mai mulți distribuitori. Părerea mea este că cel mai bun monitor este Sony, dar e cam scump.

Seeya

Nuță Cristian – București

As dori să fac următorul anunț: „Ofer sau realizez la cerere scenarii pentru firmele dezvoltătoare de jocuri pe computer. Rog oferte serioase pe adresa: Nuță Cristian, Str. Colinei Nr.28, Sector 5, București sau la telefon: 01/789.54.22”.

Îmi primul rând îmi cer scuze că am redat doar atât din scrisoarea ta, dar am vrut să am mai mult spațiu pentru răspuns. Apreciez ambiția și curajul cu care ai pornit pe acest drum. A crea un

joc de PC nu este tocmai o treabă ușoară. C++ nu este decât unealta cu care lucrezi. Pentru a realiza tot ceea ce dorești ai nevoie de foarte multă matematică și în special de geometrie descriptivă. Din păcate, toate aceste cunoștințe de care ai nevoie nu o să le prea găsești pe la noi, eventual pe Internet sau de ce nu... la ceilalți curajoși care au început deja lucrul la câte un joc. Și mă refer la un Ubisoft, Enter sau FunLabs, toți având sediul în București. Eu te sfătuiesc să le ceri lor mai multe informații.

Mult succes

Scrisoarea lunii

Bianca – Braşov

Sunt un mic gamer, amărât în ale Level-ului (abia am început să cumpăr câteva numere) şi, nenorocită, vreau să vă spun ceva: **HELP! I'M DESPERADOS!** Ştiu că sunteţi o revistă pentru gameri experţi, dar totuşi, faceţi şi voi ceva pentru pricajii de începători. Păi, ce-i asta? Tot felul de termeni stranii pe care nu reuşesc să-i înţeleg. Anyway, it goes something like this:

1. engine – ce vreţi să spuneţi voi prin engine-ul ăla... Tot văd asta prin prezentările de jocuri şi nu ştiu unde bate.

2. RPG – fraţilor, cu asta mă omorâţi, în ultimele două numere numai de asta aud şi habar n-am ce vrea el de la mine

Apoi, alte alea: first person shooter, RTS, Shoot'em'up etc.

PS: Dacă-mi răspundeţi, promit că nu mă fac secretară!

Scrisoarea ta a fost decretată „Scrisoarea Lunii” în unanimitate. Ne pare rău de faptul că nu suntem aşa de expliciti în articolele noastre şi o să încerc să fac un pic de lumină. Engine (în traducere motor) este baza, scheletul oricărui joc. Este ceea ce-l face să meargă. Jocurile sunt atât de multe şi atât de diverse încât au fost împărţite în mai multe genuri. RPG (Role Playing Game) unde ai un erou sau o trupă cu care te plimbi, vorbeşti, omori monştrii din când în când (Baldur's Gate, Ultima); First Person Shooter sau Shoot'em'up jocuri în care nu trebuie decât să împuşti tot ce mişcă (Quake, Doom); RTS (Real-Time Strategy) jocuri de strategie în care construieşti clădiri şi trupe cu care pleci apoi să extermini adversarul (Starcraft, Comand & Conquer). Cred că mai sunt multe altele pe care nu le înţelegi, iar un sfat ar fi să discuţi şi cu prietenii tăi gameri care mai au ceva experienţă în domeniu.

Jump to the next LEVEL!

Ne-au mai scris:

Alex M. (Botoşani), Gabriel Onciu (Mizil-Prahiova), Teodor Necula (Tecuci-Galaţi), Alexandru Truică (Călăraşi), Alin Hrapciuc (Botoşani), Eugen Paraschiv (Cuza Vodă-Galaţi), Felix Pătru (Craiova), Cătălin Mesaru (Bucureşti), Liviu Sabău (Braşov), Udrea Bogdan (Bucureşti), Daniel Boligă (Reşiţa), Ovidiu Handolescu (Bucureşti), Warlord (Pantelimon), Andrei Gheorghiu (Piatra-Neamţ), Ioan Covalcic (Bucureşti)... şi mulţi-mulţi alţii. Aşteptăm în continuare scrisorile voastre, pe care le citim cu siguranţă chiar dacă nu reuşim să vă răspundem la toţi.

Coperta pentru carcasa CD-ului



Tombola **LEVEL** pentru abonați

Este **ultima lună** în care puteți participa la **MEGATOMBOLA** organizată de **LEVEL** pe perioada verii având ca premii: placa Voodoo Maxi Gamer Phoenix împreună cu 3 jocuri full, Race Leader 3D precum și numeroase premii surpriză.



Câștigătorii vor fi anunțați în numărul de august al revistei. Succes!

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu copia chitanței sau a ordinului de plată pe adresa
OP 13, CP 4, 2200 Brașov,
pentru departamentul „ABONAMENTE”.

Firmele se pot abona prin intermediul RODIPET SA, poziția de catalog 4262.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății **NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!**

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa:
d-na Ioana Bădescu, OP 13, CP 4, 2200 Brașov,
sau prin ordin de plată în contul „Vogel Publishing”:
37075 la Societe Generale Brașov.

☐ **DA**, doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

☐ 6 luni, la prețul de ☐ 114.000 lei

☐ 12 luni, la prețul de ☐ 228.000 lei

începând cu luna:

Vă rog să-mi expediați revistele pe următoarea adresă:

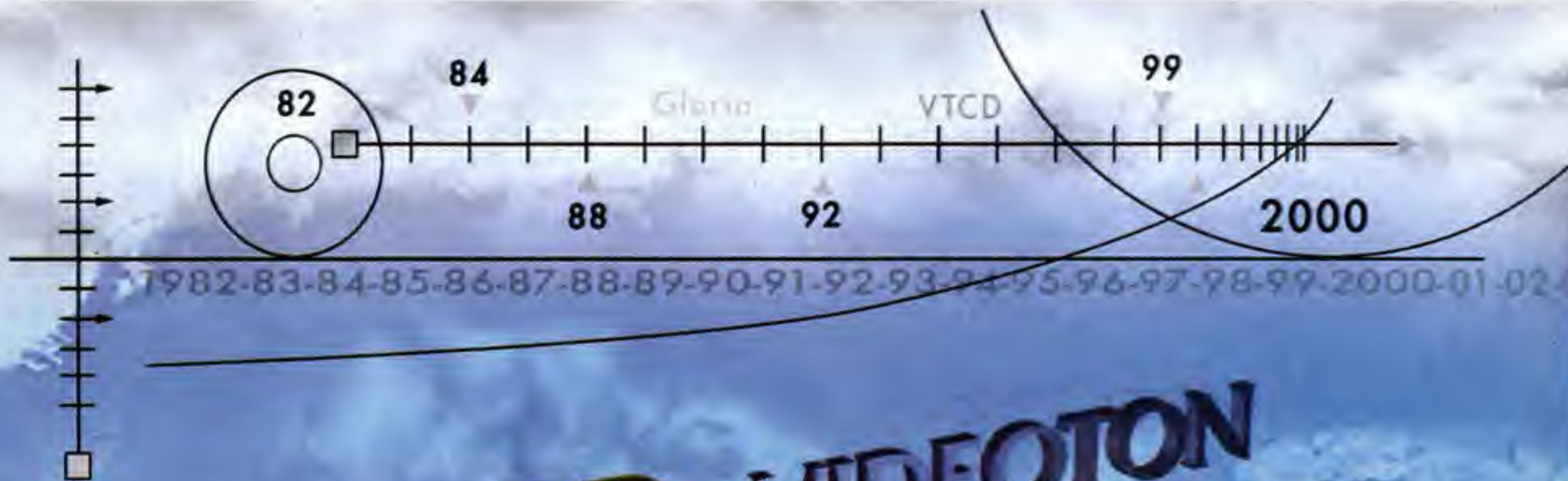
Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		

Am plătit lei în data de
cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

talon de abonament

LEVEL

7/99



VTCD VIDEOTON

Compact Disc Factory Ltd.

Székesfehérvár



- CD-AUDIO
- CD-TEXT
- CD-EXTRA
- CD-ROM
- CD-ROM/XA
- CD-I
- PHOTO-CD
- VIDEO-CD

Ø 80mm

Ø 120mm

Compact technology

Compact service

E-mail: vtcd@staronline.hu Internet: www.vtcd.hu

Tel.: +36-22-329-132
Fax: +36-22-329-133

VTCD VIDEOTON
Compact Disc Factory Ltd.

Member of Videoton Group
Székesfehérvár POB: 175.
H-8001 Hungary

Compact disc



Jump ... To The Next



De ce
să depui
atât efort
pentru
a obține
revista



Abonează-te

și o vei
primi
în cel mai
comod loc
cu putință:

acasă !

